SÓ AVENTURAS

TRAMA

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

ANO 1 - NÚMERO 3 - PREÇO R$ 3,00

A REBELIÃO DOS INSETOS
Os Heróis de D&D enfrentam seu maior inimigo

INTRIGA MORTAL
Espionagem para GURPS

PODERES PSÍQUICOS
Para AD&D

VAMPIROS E LOBISOMENS BRASILEIROS

CONTO
O Paladino e a Ladra

QUADRINHOS
Happy Hour

CORAGEM METÁLICA

Você em uma Aventura Extraterrestre!

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

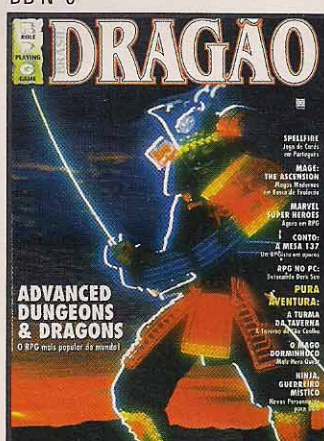
DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

REVISTA DRAGÃO

A PRIMEIRA...
A INDEPENDENTE...
A MAIOR

COLECIONE JÁ!

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nº 8 a 13 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB) 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐

NOME: ______________________

ENDEREÇO ______________________

TEL.: ______________ CEP: ______________

CIDADE: ______________ ESTADO ______________

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

SÓ AVENTURAS

A AVENTURA ESTÁ DE VOLTA

Ok, vocês estavam morrendo de saudades. Desculpem a demora. Fica difícil arrumar uma pausa entre as edições regulares da DRAGÃO BRASIL para as revistas especiais, e a gente faz o que pode. Mas aqui está uma nova SÓ AVENTURAS, com mais aventura, mais desafio, mais diversão – e por um precinho tão camarada que qualquer Roedor de Ossos pode comprar!

Você vai encontrar aqui aventuras e dicas para os principais RPGs do momento: "A Rebelião dos Insetos", uma grande saga que reúne monstros e personagens da DRAGÃO BRASIL; "Intriga Mortal", espionagem para GURPS, no melhor estilo James Bond; "Poderes Psíquicos", com regras opcionais para criar personagens psiônicos no AD&D; e "Etriel, Ni-Guará e outros Nefastos", enriquecendo o Mundo das Trevas brasileiro. Como sempre, SÓ AVENTURAS tem diversão também para quem não joga nenhum RPG: a aventura-solo "Coragem Metálica", com os metalianos do romance Espada da Galáxia; a história em quadrinhos "Happy Hour", baseada em Wraith – o RPG de fantasmas do sistema Storyteller; e "O Paladino e a Ladra", um conto de fantasia heróica no melhor estilo AD&D.

Agora não fique aí parado!
Encare o desafio!

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

SÓ AVENTURAS

REDAÇÃO:
Revisão:
Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial:
Damaris Marcelino
Diagramação:
Helton Fernandes
Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa
Colaboradores:
Paladino, Lalo, Roberto Moraes, J. Mauro Trevisan (textos); Marcelo Cassaro, André Valle, Evandro Tocchini Gregorio (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Assistente:
Shirley A. Ferreira
Contatos:
Magdalena Barbera

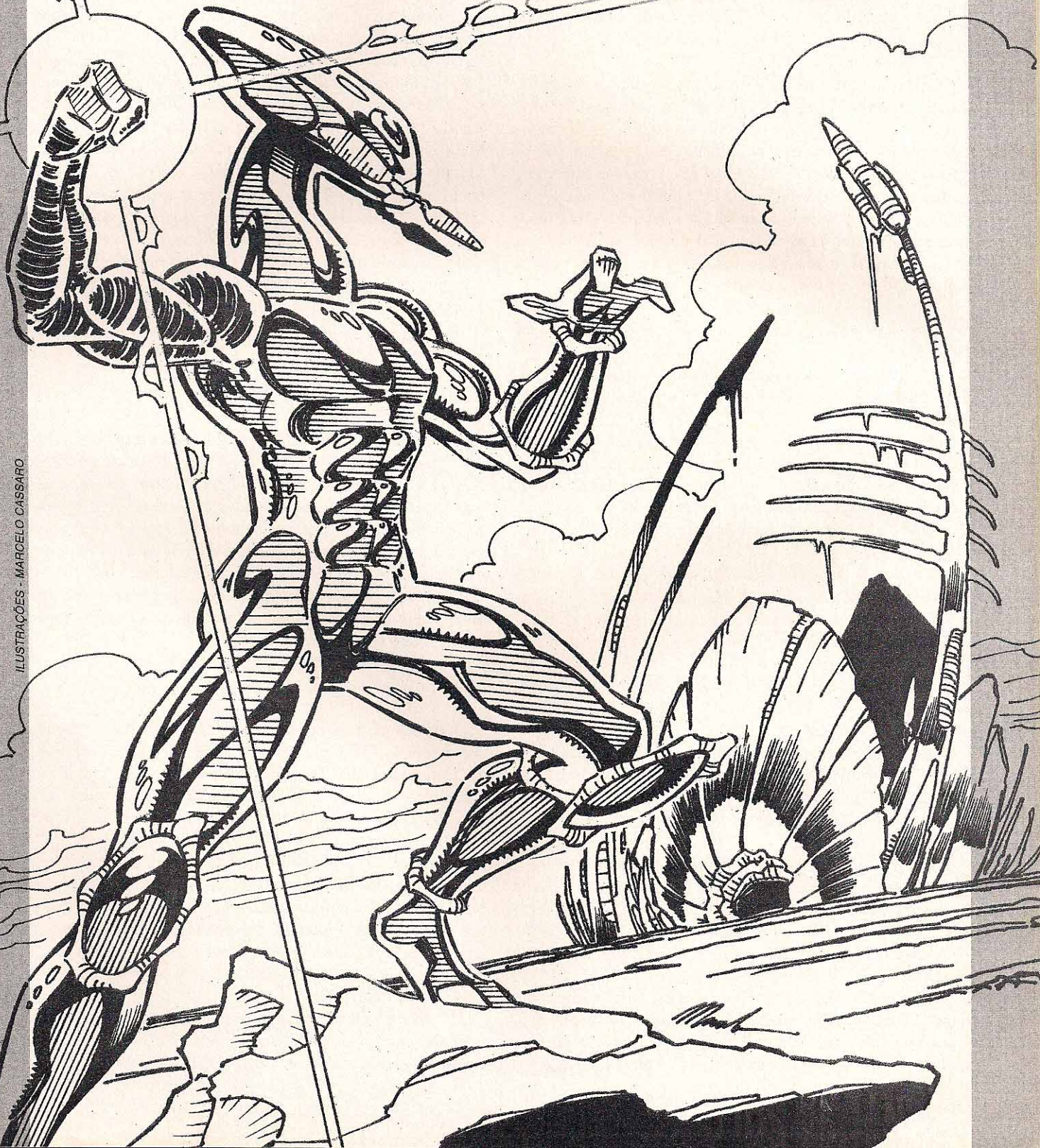
ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador:
José Luiz Cazarim
Assistente:
Luzia Begalli

TRAMA EDITORIAL LTDA.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento:
W. Roth

CORAGEM METÁLICA

No papel do capitão Daion, explorador espacial, cabe a você investigar mundos desconhecidos e contactar novas formas de vida em nome do Império Metaliano

ILUSTRAÇÕES - MARCELO CASSARO

"A Sagrada Mãe Galáxia presenteou-nos com um lindo mundo, com céus coloridos e musicais, onde podemos viver em paz e segurança. Mas, cedo ou tarde, um filho deve abandonar a proteção do ninho materno e cumprir seu papel no Universo. Você, um corajoso explorador espacial, é um dos primeiros a mergulhar no seio da Sagrada Mãe. Você irá enfrentar seus rigores, desafiar seus irmãos, e retornar trazendo para seu povo sua divina dádiva celeste. Eu lhe entrego o instrumento de sua missão, um presente enviado pelo próprio coração de nosso planeta-capital. Eu lhe entrego a Espada da Galáxia."

– Não, obrigado – você diz.

Não houve quem não ficasse abismado com sua negativa. Você e a comitiva imperial flutuavam no espaço, a três mil quilômetros da superfície de Metalian. Naves e mais naves protegiam as redondezas, patrulhando tudo em um raio de vários anos-luz, atentas a qualquer risco que sua Imperatriz pudesse correr. A Cerimônia de Despedida era a única ocasião em que ela se permitia abandonar a segurança da Cidade Imperial, e mesmo essas raras ocasiões eram consideradas um risco imensurável. Se algo acontecesse à Imperatriz, poderia significar o fim de toda a civilização metaliana.

E apesar disso, apesar do perigo e da honra envolvidos, você recusou a lâmina de aço nuclear que lhe era entregue pelas mãos dela.

– Qualé? – riu você, com seu excêntrico linguajar. – Só vou bisbilhotar uns planetas por aí. Não preciso fatiar ninguém para isso.

– Está louco, Daion? – rosnou o capitão Kursor, comandante da Frota Exploratória do Império Metaliano, que também assistia à cerimônia. – Não pode recusar sua Espada da Galáxia! Não pode envergonhar a Frota dessa maneira!

– Não é vergonha nenhuma detestar a idéia de fazer gente em pedacinhos.

– O seio da Mãe Galáxia é perigoso, garoto. Sei disso melhor que mais ninguém, estive lá durante a maior parte de minha vida. Não é lugar para suas tolas brincadeir...

Kursor cessou de falar quando a mão de Primária pousou suave sobre seu braço.

– Está tudo bem, Kursor. Se Daion não deseja sua espada, que seja.

– Mas... majestade...?

– Respeito a coragem de Daion. Respeito seu desejo de viver e deixar viver. Também quero acreditar que armas não são necessárias.

– Daion não faz isso por coragem, e sim por pura tolice irresponsável!

– Kursor, querido... sei que tem razões para tanta revolta, mas não perca sua fé na proteção da Mãe Galáxia. Se Daion está disposto a apostar sua própria vida em um Universo pacífico, vamos honrar sua esperança.

A Imperatriz devolveu a arma à almofada que flutuava ao seu lado.

– Não está zangada comigo, está? – você perguntou, temendo que sua recusa fosse tomada como falta de respeito. Apesar de seus maus modos, era ainda um homem metaliano; preferia ter os olhos arrancados a magoar sua Imperatriz.

Mas Primária não se zangou. Na verdade estava muito orgulhosa. Sempre se sentia assim quando seus filhos contestavam suas ordens. Isso era sinal de evolução, sinal de que estavam cada vez mais distantes dos insetos de mente robotizada que eram no passado.

– Não, querido. Apenas rogo à Mãe Galáxia que você esteja certo. Adeus, capitão Daion.

– Adeus, mãe.

Estava feito. Encerrava-se assim a Cerimônia de Despedida. Daion Dairax era agora um explorador espacial, comandante de sua própria bionave.

Um punhado de anos havia transcorrido desde então. Você descobriu, da pior maneira, que Kursor sabia do que falava: encontrou toda espécie de monstros, capazes mesmo de ferir sua fortíssima carne biometálica. Voltou a Metalian ferido e quase morto numerosas vezes. Constatou que uma arma era mesmo imprescindível em seu ramo de atividade – mas só resolveu dar o braço a torcer quando teve o próprio arrancado por um quelicerossauro, em Lerion-3. Em vez de clonar outro braço, solicitou o implante de uma prótese biônica armada com laser. A arma salvou sua vida muitas vezes desde então, de forma bem mais rápida e limpa que uma lâmina.

Você recorda tudo isso quando Parsec, sua bionave – que na verdade é uma criatura viva e senciente – penetra no inexplorado sistema Trentor.

Comece lendo o trecho **1**.

1 A imagem do planeta Trentor-1 na tela não parece muito promissora. Está coberto de nuvens brancas, o que pode indicar a presença de vapor d'água e outros venenos. Os regulamentos da Frota Exploratória, escritos pelo capitão Kursor, estabelecem que o procedimento correto seria solicitar uma análise ao computador de bordo. Só então, a partir dos resultados, calcular o risco de uma investigação pessoal.

Se você concorda com Kursor desta vez e acha que ninguém sobrevive neste ramo sem cautela, deixe a exploração por conta do computador. Vá para **34**.

O quê? Deixar o estúpido computador divertir-se sozinho? Se esse não é o seu estilo, vá para **15**.

2 Cavar uma passagem alternativa é um plano bastante arrojado – mas planos arrojados são sua especialidade. O capitão Daion Dairax sempre foi conhecido na Frota Exploratória por suas grandes idéias, sua ousadia, sua criatividade... e seu infinito talento para meter-se em problemas!

Você contorna a montanha e calcula o provável local onde há outros túneis. Seu braço brilha com luz vermelha. O raio laser incide sobre a rocha, derretendo, vaporizando. A quantidade de fumaça é imensa – e você torce para que ela não chame a atenção dos monstros. Pouco a pouco você avança pelo túnel que se forma, apenas sendo obrigado a esperar que a rocha esfrie um pouco.

Infelizmente, depois de algumas horas, você percebe que está perdido. Orientar-se sob a terra é mais difícil do que julgou. Escolha ao acaso um número entre **10**, **18**, **31** e vá para ele.

3 Você pensa em tornar-se invisível, mas o traje não permite. As criaturas movem os olhos facetados e arreganham os dentes, saltando em sua direção.

Seu braço direito ergue-se. As fibras óticas embrenhadas na musculatura artificial brilham com intensa luz vermelha. O punho fechado crepita pouco antes de disparar o feixe de laser. O traje, por ser transparente, deixa passar o raio sem problemas. Uma cratera explode onde antes havia a cabeça de um monstro.

O outro consegue alcançar você. É bem mais forte do que parece; formas de vida não-metálicas praticamente desmancham-se ao toque de um metaliano, mas aquela criatura mostra-se muito mais resistente. Suas garras poderiam até mesmo ferir sua pele biometálica.

Nunca terá essa chance. Você arromba seu peito com o punho biônico e faz outro disparo, incinerando sua carne. Depois de livrar-se dos cadáveres, você entra na ponte de comando. Vá para **29**.

4 Sua chegada parece agitar os diabinhos, e você compreende que eles devem estar com fome. Sem nenhuma intenção de servir de lanche, você se vira para sair – e descobre uma grade espinhosa bloqueando a passagem.

As larvas estão borrifando jatos de líquido fumegante sobre você. A julgar pelos buracos que a coisa abre no tecido regenerador do traje isolante, deve tratar-se de um forte ácido. A roupa protege você da primeira salva, mas não vai agüentar por muito mais tempo. Com um soco você estilhaça a grade, destinada a deter a fuga de presas muito mais fracas. Escapa da armadilha, mas o traje plástico está destruído, em farrapos. Vá para **30**.

5 Se você está usando o traje plástico isolante e acha que ele está apenas atrapalhando, vá para **16**. Se não estiver usando ou se quiser continuar com o traje, vá para **25**.

6 Terminando de percorrer o túnel do meio, você se acha em uma imensa câmara ovalada com paredes revestidas de resina. Muitas criaturas-soldado estão empoleiradas nas paredes, olhando para você. Uma quantidade ainda maior de operárias corre à volta de uma piscina de gel alaranjado. Dentro da piscina flutua um corpo biometálico. Reila. Inconsciente.

Por incrível que pareça, você não se importa com nada disso. Seu olhar está preso vários metros acima, onde um pescoço segmentado de serpente eleva-se até uma cabeça enorme, uma monstruosa mistura de dragão e besouro. É a rainha-mãe da colônia, tá na cara.

Se você não está usando o traje e pode ficar invisível, vá para **27**. Se estiver usando o traje, vá para **14**.

7 Você atinge uma grande câmara que parece ser o depósito de comida. As paredes são forradas de pequenos compartimentos; alguns estão vazios, mas a maioria guarda muitas espécies de animais. Se estão mortos ou apenas anestesiados, é impossível dizer.

Muitas criaturas espalham-se pela câmara, mas não parecem importar-se com sua presença – mesmo em sua forma visível. São bem diferentes dos monstros que você viu antes: esverdeadas, com garras menores e bocas desdentadas. Você suspeita tratar-se de uma casta operária, despreparada para combates, especializada em coleta e armazenamento de comida. Por isso não atacam você. Devem ser como robôs, programados para uma única função, e não sabem pensar. Não sabem reagir a situações novas.

As criaturas parecem comunicar-se através de órgãos luminosos que piscam em suas cabeças. Exceto por isso, não mostram tanta inteligência quanto a apavorada Venny disse. Suas mentes são simples, instintivas – como as mentes que os metalianos tiveram um dia, há muito tempo.

Você perambula tranqüilo pela câmara. Consegue perceber que alguns túneis levam para fora, e três outros aprofundam-se ainda mais no interior da montanha.

Se quiser entrar no túnel da esquerda, vá para **22**.

Se quiser entrar no túnel do meio, vá para **6**.

Se quiser entrar no túnel da direita, vá para **35**.

Se quiser usar os túneis que levam para fora e abandonar a busca, vá para **8**.

8 A doutora Venny acreditou que suas pesquisas poderiam auxiliar, no futuro, a formação de colônias metalianas em outros planetas. Hoje ela sabe que deveria ter ouvido os avisos insistentes da Matriarca: o lugar de incubadoras não é fora de Metalian. Nunca se perdoará por arriscar a vida de seu filho, de um filho do Império.

Agora ela está segura na enfermaria da bionave Parsec. A porta desliza, e Daion entra.

– Como você está? Algo... errado?

– Nada prematuro, se é o que teme. Obrigada. Onde está Reila?

Você baixa os olhos verde-cobre, envergonhado.

– Foi mal. Não pude encontrá-la. Mas, pelo menos, você está bem.

Venny não parece muito satisfeita com isso, e lágrimas oleosas correm em seu rosto. Você gostaria de poder procurar mais, mas o tempo está se esgotando. O melhor é levá-la logo para Metalian, onde poderá ter seu filho em paz. A vida de uma incubadora foi salva, mas Reila está perdida. Primária ficará arrasada com isso.

Enquanto abandona a órbita de Trentor-1, você amaldiçoa sua incompetência e deseja que houvesse alguém por perto para dar-lhe um bom soco nas fuças...

9 À medida que avança, percebe que o túnel não parece formado de rocha comum. O toque que você sente sob os pés não é inteiramente sólido; sua textura lembra uma esponja úmida. Sim, aquele solo estranho está permeado com algum líquido estranho, que pinica seus pés. Água, provavelmente. Quanto mais você avança, mais daquela coisa goteja do teto e escorre sobre seu corpo. É repugnante, mas não fará mal se a exposição for curta.

Quando a sensação de ardência chega, você entende. A idéia é tão agonizante quanto a dor em si. Aquele líquido NÃO é água. Você NÃO está em uma caverna. Isto é o tubo

digestivo de alguma criatura monstruosa, e você está recebendo banhos de ácido clorídrico concentrado!

Você vira-se para fugir, mas é atacado pela dor e cai. Sua pele desmancha-se. O suco gástrico penetra em seus tecidos, destruindo o delicado equilíbrio elétrico em sua carne. Mesmo o braço biônico não resiste à corrosão. Ao final de alguns minutos, nada resta de você...

10 Vá para **20**.

11 Você repete a análise com Trentor-2, 3, 4 e os demais planetas do sistema. Um total de cinco bolas de rocha nua, e duas de hidrogênio e poeira. Nada de metal. Sisteminha miserável, esse!

De mãos vazias, você retorna a Metalian para transmitir as informações colhidas. Chegando lá, recebe a triste notícia de que uma bionave está desaparecida; seu capitão e duas cientistas estavam a bordo, pesquisando os efeitos da vida no espaço sobre a mente metaliana. As buscas vão prosseguir talvez para sempre – mas elas nunca serão encontradas.

Você lamenta, mas não podia fazer nada para evitar essa tragédia. Ou será que podia?

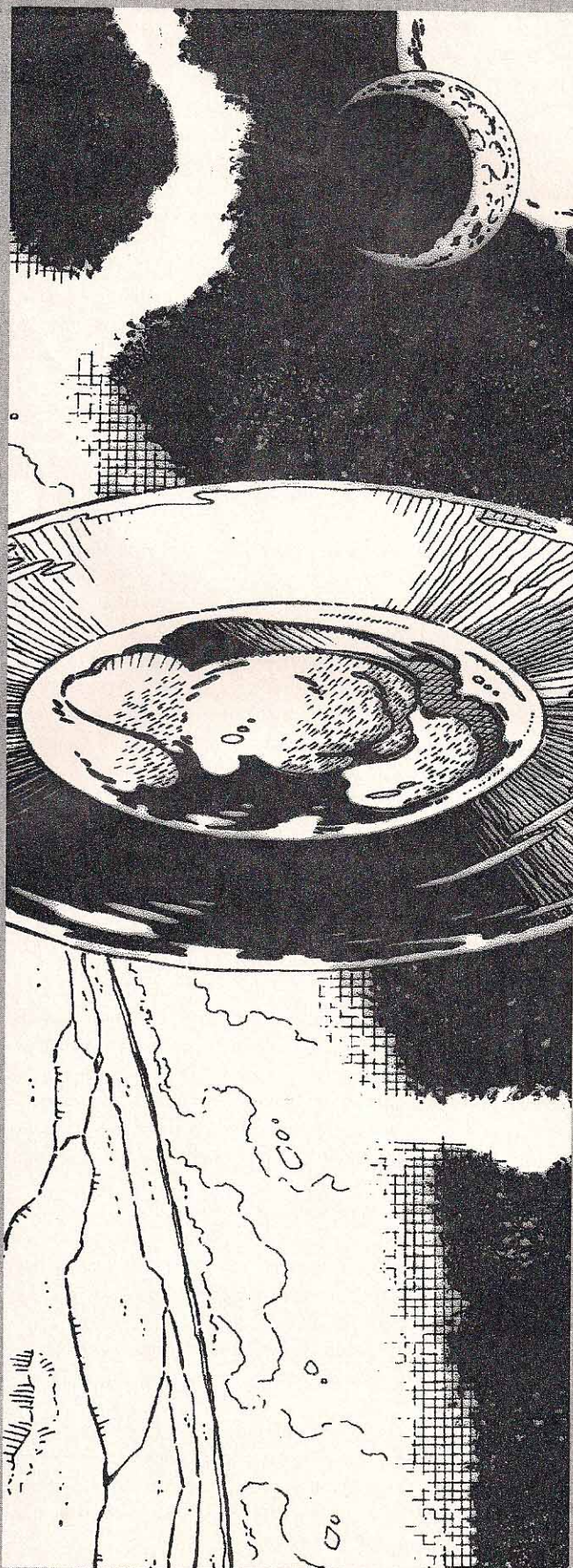
12 Quando um grupo daquelas criaturas-inseto aproxima-se em sentido contrário, você se lembra que ainda está usando sua roupa plástica – e não pode tornar-se invisível. Dentes brancos como as estrelas arreganham-se em bocas verticais. As feras atacam.

Você derruba alguns com rajadas de laser. Os corpos ainda se movem quando outros monstros chegam pra substituí-los. Quanto mais você anda, mais criaturas aparecem e mais disparos você faz. Toda a colônia deve estar ciente de sua presença; centenas daquelas criaturas estão convergindo para este túnel.

O projetores de seu braço ficam superaquecidos e desligam-se automaticamente. Por alguns segundos você será obrigado a lutar com os próprios punhos. Seus socos esmagam com facilidade a carapaça das criaturas – mas, para cada ataque que desfere, recebe três outros. Garras espinhosas rasgam seu traje e sua pele. O venenoso vapor d'água da atmosfera penetra em seus ferimentos.

Se os monstros não matarem você, a água o fará. Sua missão termina aqui.

13 Você caminha para fora do cadáver da bionave, contente em abandonar aquela catedral de carniça. Nunca pensou que lamentaria a morte das duas criaturas-inseto, mas agora essa possibilidade existe. Sem elas será difícil localizar seu esconderijo, formigueiro, ou seja lá o que for.

Você procura um lugar alto para dar início a uma sondagem. As antenas implantadas nos flancos de seu focinho varrem os arredores com microondas, e os ecos descrevem o que existe ao redor. Sua chance é pequena: se tivesse mais tempo você poderia vasculhar todo o planeta, metro por metro. Mas o parto prematuro de Venny é um risco – e você

deseja que ela esteja em Metálian quando e se isso acontecer.

Súbito, um eco diferente. Você concentra as microondas naquela direção, e percebe em uma montanha a entrada de uma grande caverna. Pode não ser nada, mas pode ser também a toca das coisas.

É a única pista que você tem. Vá para **5**.

14 Sem a proteção da invisibilidade, não lhe resta muita escolha. Você terá que lutar.

Se você foi hipnotizado na sala das luzes, vá para **40**. Se não foi, vá para **17**.

15 Optando pela descida, você examina seu equipamento. Não precisa se preocupar com muita coisa: sua forma de vida é resistente ao vácuo, a grandes variações de temperatura e gravitações severas. A ausência quase total de líquidos no organismo traz muitas vantagens. De fato, sua única preocupação é com a composição atmosférica. A presença de nuvens indica quantidades significativas de vapor d'água – substância irritante para a pele, e altamente venenosa quando em contato com um ferimento aberto.

Um traje plástico isolante poderia minimizar os riscos. Mas esse mesmo traje tornaria inútil o controle de refração cutânea, a disciplina que dá aos exploradores metalianos o poder da invisibilidade.

Se quiser usar o traje isolante, vá para **24**. Se acha que não ser visto é mais importante, vá para **39**.

16 Você percebe que este planeta reserva perigos bem maiores que o vapor d'água contido na atmosfera, e resolve livrar-se do traje. A invisibilidade pode ser mais necessária. Vá para **25**.

17 Luzes intensas piscam na cabeça do dragão-inseto, mas elas não lhe dizem nada. Quando você avança um passo na direção de Reila, os monstros arreganham os dentes de suas bocas verticais e saltam em sua direção.

A chacina dura horas. Ondas e mais ondas de monstros avançam enquanto você os destrói com raios laser. O próprio dragão-inseto cai fulminado por um disparo certeiro, mas isso parece apenas enfurecer ainda mais os soldados. Quando a arma laser fica superaquecida, seus próprios punhos encarregam-se de despedaçar os inimigos – mas a vantagem numérica termina prevalecendo. Não demora até que você afunde sob uma massa de corpos insectóides, a poucos metros da metaliana que pretendia salvar.

– Desculpe, gata – você ainda consegue dizer. – Pisei na bola com você...

18 Você começa a achar que a escavação do túnel não foi uma idéia das mais prodigiosas, quando um bocado de rocha derretida cai e revela uma abertura. Encontrou a toca dos bichos! A Mãe Galáxia está mesmo zelando por você. Vá para **7**.

19 Como seria inevitável, algumas criaturas chegam em sentido contrário. Você consegue usar a refração cutânea para ficar invisível e espremer-se contra a parede, deixando-as passar sem ser notado. Ainda bem que não está usando o traje! Vá para **7**.

20 Cavando por mais algum tempo, você entende que foi um plano idiota. Apenas desperdiçou tempo precioso. A incubadora Venny deve estar perigosamente próxima de um parto prematuro, e você não pode esperar mais. Vá para **8**.

21 De alguma forma, a presença dos feixes de transporte parece ter chamado a atenção das criaturas. Elas abandonam seus postos de vigilância e espiam o interior da ponte de comando. Não conseguem enxergar sua forma invisível, apenas constatando que a prisioneira fugiu.

Não mostram nenhuma frustração ou outro tipo de emoção. Luzes vermelhas piscam rapidamente em suas cabeças, e então as criaturas vão embora com movimentos mecânicos. Será simples segui-las de uma distância segura até seu esconderijo e encontrar Reila. Vá para **5**.

22 O túnel da esquerda leva você a uma câmara menor. Ali as paredes também estão cheias de células, mas desta vez elas não guardam comida. Os compartimentos são ocupados por larvas grandes e gordas, cada uma do tamanho de seu braço.

Se você está usando o traje isolante, vá para **4**. Se não está, vá para **32**.

23 Vá para **8**.

24 Você começa a enfiar-se em uma roupa plástica transparente. Quando estiver na atmosfera, o vácuo dentro dela fará com que fique colada ao corpo como se fosse uma segunda pele. As peças do capacete de plástico denso encaixam-se à volta de sua cabeça. O traje é um recente modelo auto-reparável, resistente à corrosão: qualquer abertura vai fechar-se em frações de segundo, protegendo um eventual ferimento contra a atmosfera venenosa.

Com este traje você não poderá tornar-se invisível, mas pelo menos não terá que preocupar-se com a água. Vá para **36**.

25 À medida que você anda, a bocarra de uma enorme caverna revela-se na base de uma montanha. Criaturas como aquelas que você enfrentou circulam pelo local – mas, estranhamente, não usam a caverna maior; entram e saem de vários túneis menores que circulam a abertura principal.

– Reila – você grita, já que não pode ser ouvido pelos monstros-inseto. – Você está aí?

Nenhuma resposta. Pode ser o bloqueio das camadas de rocha, ou ela pode estar inconsciente, ou... não, nisso você prefere nem pensar. Sua única certeza é que ela está lá dentro. Mas por onde entrar?

Pela caverna maior? Vá para **28**.

Por um dos túneis menores? Vá para **37**.

Quem precisa dos túneis dos monstros? Se quiser cavar seu próprio túnel com disparos laser do braço biônico, vá para **2**.

26 Você apenas tem tempo de ativar a refração cutânea. Por pouco não é visto pelas duas gárgulas insectóides.

– Ei, vocês dois! – você testa, visando descobrir se eles ouvem rádio. Como não encontra reação alguma, experimenta esgueirar-se pela porta. As criaturas apenas mexem-se um pouco quando você passa. Aliviado, você penetra no aposento e retorna à forma visível. Vá para **29**.

27 Você espera que sua invisibilidade seja suficiente para penetrar no aposento sem ser notado, agarrar Reila e fugir correndo. Mas descarta essa idéia quando percebe o olhar do dragão-inseto acompanhando seus passos. Ela vê você! Ou então pode intuir sua presença, com faria uma incubadora.

O controle de refração cutânea não vai ajudar. Vá para **14**.

28 Nenhuma daquelas coisas parece circular pela caverna maior, e a ausência de monstros parece-lhe um ótimo motivo para escolher aquele caminho. Quando não há ninguém à vista, você corre e penetra na escuridão cavernosa. Lá dentro a negritude é quase total. Você usa carga mínima de laser para iluminar o braço e prover alguma luz.

Se você está usando o traje plástico isolante, vá para **33**. Se não está, vá para **9**.

29 Dentro do aposento está algo que você jamais esperou ver fora da Cidade Imperial. Uma metaliana. Incubadora.

Você não é perito no assunto, mas a gravidez não parece muito avançada. O volume do ventre mal pode ser notado, ela não deverá expelir o casulo tão cedo. Quando acontecer, ela cairá em sono profundo, participando da Primeira Vida de seu filho, educando-o em terras de sonhos, até que o desenvolvimento esteja completo e o casulo se abra. Mas isso deve acontecer na Cidade Imperial. Não aqui.

Coisa que pode acontecer quando uma incubadora sofre qualquer tipo de trauma, físico ou psicológico.

– Pela Mãe Galáxia, o que você está fazendo neste lugar?

Ela se move no chão onde está caída, e olha direto em seu rosto. Mesmo a invisibilidade seria inútil. Dizem que a sensibilidade das incubadoras extrapola sentidos medíocres como a visão.

– Meu... bebê...

– Você e o pequenininho vão ficar numa boa. Mas quem é você?

– Doutora Venny... engenheira-médica... pesquisávamos os efeitos da vida no espaço sobre a gravidez metaliana... mas nossa nave ficou doente... enlouqueceu... naufragamos aqui...

– E os sujeitos lá fora?

– Vida nativa... são perigosos... inteligentes... não sei como, mas sabem que não posso ser movida em minha condição... aguardam o parto para levar-me e a meu bebê...

– Ninguém vai levar coisa alguma. Voltará comigo. O feixe de transporte de Parsec pode transportá-la sem...

– Não podemos ir ainda... havia outros comigo... capitão Keirst...

Um olhar na direção na poltrona de comando revela um cadáver caído a seus pés. Keirst. Apenas levemente ferido – mas, nesta atmosfera, o mais ligeiro arranhão é suficiente para matar.

– Mais alguém?

– Doutora Reila... outra engenheira-médica... foi levada por eles... mas não sei para onde...

Você ordena a Parsec que projete dois feixes de transporte. Os tubos de luz verde descem pelas aberturas no teto, incidindo sobre Venny e o cadáver de Keirst, carregando ambos para o céu. Logo eles se encontram a bordo da bionave.

E você, atolado em problemas. Precisa encontrar Reila e salvá-la dessas coisas, sejam lá o que forem.

Se você matou os guardas-monstros, escolha ao acaso um número entre **23**, **38**, **13** e vá para ele. Se passou por eles sem enfrentá-los, vá para **21**.

30 Você está de volta à câmara de estocagem de alimentos. Se ainda não entrou no túnel da esquerda e quer fazê-lo agora, vá para **22**.

Se ainda não entrou no túnel do meio e quer fazê-lo agora, vá para **6**.

Se ainda não entrou no túnel da direita e quer fazê-lo agora, vá para **35**.

Se quiser usar os túneis que levam para fora e abandonar a busca, vá para **8**.

31 Vá para **20**.

32 Apesar de sua invisibilidade, as larvas agitam-se quando você entra. Olhando para baixo, você percebe que está pisando em uma membrana sensível ao toque.

Você se vira para sair, apenas para descobrir uma grade espinhosa bloqueando a passagem. Quando ergue o braço para destruí-la, sente pontadas de dor lancinante atravessando seu corpo. Cai em espasmos.

Quando consegue olhar, descobre que a dor foi provocada pelas larvas – ou melhor, por seus disparos de ácido concentrado. São centenas, você não é capaz de destruir todas. Só consegue gritar enquanto os vermezinhos famintos tentam devorá-lo; seu único conforto é a dor de barriga que uma refeição de carne metálica certamente lhes causará!

33 Depois de algum tempo avançando pelo túnel, você acha estranho como o solo é macio. Qualquer coisa viscosa goteja do teto e transforma o chão em um pântano pegajoso.

Seu olhar recai casual sobre o próprio braço – e a visão gelaria seu sangue se você tivesse algum: buracos estão se abrindo no traje isolante, fechando-se logo em seguida, graças à ação regeneradora do tecido auto-reparador. O que estaria causando isso? Seria...?

Mãe Galáxia! Você não está em uma caverna, e sim no tubo digestivo de alguma monstruosa forma de vida. O líquido que cai sobre você é suco gástrico, forte o suficiente para dissolver até mesmo sua carne biometálica. O traje resistiu até agora, mas não vai durar para sempre.

Você consegue correr para fora da caverna. Foi salvo pelo traje isolante, mas o banho de ácido clorídrico foi demais para ele: está destruído.

Se quiser tentar agora um dos túneis menores, vá para **37**. Se quiser cavar seu próprio túnel com rajadas laser, vá para **2**.

34 Você pede ao computador de bordo uma análise planetária. É demorado e chato, mas pelo menos você saberá onde está pisando – coisa que poderia ter salvo você de um bocado de encrencas antes, se tivesse sido mais precavido. Sua impetuosidade custou-lhe muitas semanas em centros de engenharia médica, regenerando pedaços perdidos... mas que foi divertido, isso foi!

O resultado da análise surge na tela. A composição do planeta é basicamente de silicatos (rocha e areia, em língua de gente). Quase nenhum metal. Tais mundos não apresentam chances de existência de vida biometálica e, portanto, não interessam ao Império. Os metalianos não encontrarão semelhantes neste lugar.

Trentor-1 é absolutamente igual a milhares de outros mundos catalogados. Se quiser sair de órbita e seguir para Trentor-2, o próximo planeta do sistema, vá para **11**.

Se quiser descer até a superfície assim mesmo, vá para **15**.

35 O túnel da direita conduz a um estranho aposento. O teto lustroso pisca com milhares de luzes vermelhas, emitidas em feixes finos, como se fossem lasers. São realmente lasers, mas em uma potência baixa demais para provocar danos. Você não consegue deduzir sua utilidade até notar a presença de algumas criaturas operárias na câmara; as luzes em suas cabeças piscam da mesma maneira.

Todo esse pisca-pisca está deixando você tonto. Tenta sair, mas tropeça e cai. O bombardeio escarlate prossegue impiedoso, fazendo com que você perceba um forte poder hipnótico nas luzes antes de perder os sentidos...

Você desperta sentindo a cabeça rodar. Se tivesse um estômago, vomitaria. Algo está diferente. Idéias absurdas dançam em sua mente, imagens alienígenas assombram seu cérebro. Surge um nome, mas você não é capaz de pronunciá-lo. É o nome da raça daquelas criaturas. Tikktit... Tiktitt... algo assim.

Pelo visto, os insectóides usam mesmo laser biológico como forma de comunicação. Agora é óbvio que a sala destina-se ao aprendizado do idioma luminoso dos tik-sei-lá-o-quê. Tendo recebido parte do ensinamento, talvez você seja capaz de comunicar-se com eles se essa necessidade surgir. Vá para **30**.

36 Sua bionave projeta na direção do planeta um feixe de transporte, um raio de luz sólida e esverdeada com propriedades físicas misteriosas; no interior do tubo, você percorre milhares de quilômetros em poucos segundos – sem sentir nenhuma aceleração ou inércia.

O feixe recolhe-se, deixando você na superfície do planeta Trentor-1. A paisagem à volta é desoladora, com planícies poeirentas e montanhas de rocha nua, tudo coberto com pesadas nuvens cinzentas. Cenário bem diferente das cortinas

luminosas e musicais que pendem dos céus de Metalian. Não parece haver aqui nenhuma forma de vida, seja biometálica ou de qualquer outro tipo.

– Tem alguém aí? – você pergunta, por brincadeira. Sabe que não receberá resposta; metalianos não se comunicam por som, mas por rádio. E certamente não há metalianos neste...

– S-socorro...

Seus olhos verde-cobre arregalam-se. Ouviu mesmo uma voz metaliana? Feminina?

– Quem disse isso? Quem está aí?

– Socorro... ajude... por favor...

A voz prossegue chorando e balcuciando pedidos de ajuda. Você olha à volta, confuso. Ao longe, muito longe, vê algo ligeiramente diferente das outras montanhas. Parece ser o foco da transmissão.

Você corre naquela direção. Trentor-1 tem apenas um oitavo da gravidade de Metalian, e você salta feito gafanhoto, percorrendo vários quilômetros em pouco tempo. Quando uma estrutura começa a tomar forma no horizonte, um calafrio gelado esperneia em seu ventre; é uma carcaça metálica, com centenas de metros de diâmetro.

O cadáver de uma bionave.

Poderia ser apenas um indivíduo desgarrado de alguma manada selvagem, mas você logo abandona essa esperança. Se uma metaliana está gritando, aquela só pode ser uma das bionaves da Frota. Que estaria fazendo aqui?

Você penetra nos destroços. O lugar está praticamente a céu aberto. Com todo o seu tamanho e resistência, a pobre criatura deve ter levado semanas para morrer – e seu sofrimento ainda está impregnado no lugar. Suas entranhas corroídas são um templo de pesadelos. Você gostaria de estar longe deste lugar hediondo, mas não pode ignorar os lamentos da metaliana. Logo aproxima-se do compartimento onde ela deve estar... e encontra uma grande surpresa.

Duas das criaturas mais feias que você já viu.

São difíceis de descrever. O corpo é quase humanóide. A cabeça lembra um pouco a dos metalianos, com seus grandes olhos e formato de canoa invertida – mas qualquer semelhança acaba aí. São azuis-acinzentados, de uma tonalidade escura e doentia. Não têm couro ou pele: parecem revestidos de areia, presa ao corpo com algum tipo de cola orgânica, formando uma forte carapaça. A boca é vertical, com dentes longos e muito brancos, quase emitindo luz própria. Têm pinças espinhosas em vez de mãos.

Eles se prostram nos lados da porta como gárgulas, as longas caudas com ferrões enroladas junto ao corpo. Estão imóveis, bem camuflados nos destroços: por pouco você não deixa de notá-los.

Se você está usando traje isolante, vá para **3**. Caso contrário, vá para **26**.

37 Você evita a abertura maior. Estuda a regularidade com que as coisas-inseto percorrem os túneis. Quando acha seguro, aproxima-se de uma das passagens e entra. Uma suave luminescência é irradiada das paredes, provendo iluminação.

Se você ainda está usando o traje isolante, vá para **12**. Caso contrário, vá para **19**.

38 Vá para **8**.

39 Ainda na Academia de Exploração Espacial, você recebeu um intenso treinamento para dominar o controle de refração cutânea; através de concentração, pode mudar o índice de refração de sua pele e realizar a torção seletiva da luz – tornando-se invisível. Um talento muito útil para um explorador espacial.

Você opta por não abrir mão dessa vantagem, e resolve descer tendo como proteção apenas a pele prateada que a Mãe Galáxia lhe deu. Vá para **36**.

40 Quando você se prepara para uma luta que não pode vencer, luzes pulsam na cabeça do dragão-inseto – e assumem um significado espantosamente claro. A sessão de hipnose na sala piscante preparou seu cérebro para receber aquelas seqüências luminosas, tornando você apto a assimilar o idioma tikktit. A comunicação por luzes é quase uma forma de telepatia, transmitindo mensagens diretamente para o cérebro através do nervo ótico – de forma mais incisiva que simples imagens visuais seriam capazes.

– Quem é você, intruso? O que faz em meus domínios? Ameace minha família, e receberá uma morte horrível nas garras de meus soldados.

Você deseja responder, mas como? Uma literal idéia luminosa vem à sua cabeça: ora, eles se comunicam por biolaser, e você TEM um biolaser! Você ergue o braço e faz com que pisque, as fibras óticas levando luz coerente até os nós de seus três dedos.

– Capitão Daion Dairax, madame – você diz, com terrível sotaque. *–Comandante da bionave simples Parsec, Frota Exploratória do Império Metaliano, e todo esse blá-blá-blá. Vim buscar minha irmãzinha aqui, seqüestrada por seus soldados.*

– Não culpe meus filhos. Eles não seqüestraram a fêmea de prata. Apenas encontraram algo que não entenderam, e trouxeram até mim. Eles a resgataram das entranhas da fortaleza metálica que veio do céu. A outra estava sendo mantida sob guarda até que o momento do parto chegasse.

–Ah, qualé? Seus filhinhos teriam me feito em trocentos pedaços se tivessem chance.

– E com razão. Você raptou alguém cuja proteção havia sido ordenada por mim. Você invadiu nossa colônia. Não tentou comunicar-se. Nas circunstâncias, as mentes deles reagiram da melhor forma que foram capazes. Seria errado esperar mais.

Aquilo seria verdade? Os tais tikktit seriam civilizados, apesar de predadores? Se não eram, ao menos aquela rainha feiosa deles?

Será que, como de costume, você deu outra tremenda mancada?

– Não vai impedir que eu leve... hã... a fêmea de prata?

– Ela não é presa. Não é tikktit. O lugar dela é entre os seus, e não aqui.

Você recolhe Reila da piscina de gel alaranjado – que parece ser uma espécie de sedativo psíquico, exercendo um efeito repousante sobre quem fica imerso nele. Não sabe onde enfiar a cara de tanta vergonha; você se deixou influenciar pelo receio e apreensão naturais da incubadora Venny, vendo monstros onde eles não existiam.

– *Hã... desculpe qualquer coisa, tá bem?* – você tem a cara-de-pau de dizer.

– *Também peço desculpas. Meus filhos não foram abençoados com a dádiva da inteligência, como você e eu. Nada disso teria acontecido se eles soubessem pensar. São apenas animais sem minha orientação, e a condição deles me magoa.*

– *Fique sossegada, não será assim para sempre. Seus filhos vão mudar. Vão evoluir.*

– *Por que diz tal coisa?* – pisca-pisca a rainha-mãe tikktit, surpresa.

– *Ah, nós também éramos desse jeito no passado. Iguaizinhos a eles. Não sabíamos pensar, vivíamos apenas para cumprir ordens de nossa Imperatriz. E vocês duas são um bocado parecidas.*

Você sente uma ponta de remorso pela comparação de sua lindíssima Matriarca com aquela asquerosa dragoa-inseto. Mas depois descobre que valeu a pena; as luzes da rainha-mãe tikktit cintilam satisfeitas.

– *Você me deu preciosa esperança, capitão Daion Dairax. Esperança de que meus filhos transcendam a simples obediência, e recebam a dádiva do pensamento individual. É o presente mais valioso que eu poderia sonhar em receber.*

– *Fique tranqüila, madame. Quando seus filhos ficarem mais espertos, quando pintar neste planeta uma civilização tikktit, você terá a chance de retribuir o presente. Aguarde notícias nossas. Agora, licencinha...*

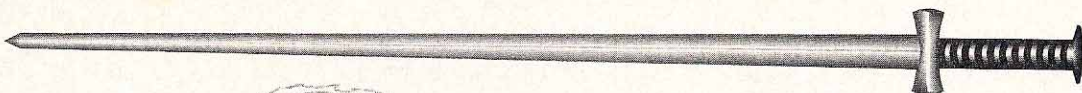
Você joga Reila sobre o ombro, lembrando-se que há uma incubadora nervosa a bordo de sua nave. Corre para fora da caverna torcendo para não topar com nenhum soldado tikktit "desavisado". Alcançando o ar livre, chama Parsec e pede um feixe de transporte. Logo está a muitos milhões de quilômetros de Trentor-1, rumando para Metalian.

É... apesar de tudo, as coisas terminaram bem. Os tikktit vão se tornar uma civilização muito semelhante à metaliana, com cidadãos leais servindo sua rainha. Poderá levar milhões de anos, mas o Império finalmente encontrará semelhantes. Metalian não estará mais sozinha no seio da Mãe Galáxia.

E graças a você. Nada mau para um "tolo irresponsável", não é mesmo?

MARCELO CASSARO

Uma das soluções possíveis:
1 - 15 - 24 - 36 - 3 - 29 - 13 - 5 - 25 - 28 - 37 - 19 - 7 - 35 - 30 - 6 - 14 - 40

D&D

A REBELIÃO DOS INSETOS

Você e seus companheiros poderão enfrentar todos os insetos do mundo?

O reino passa por tempos de provação. Tudo começou há cerca de seis meses, quando todas as lavouras do vale foram devastadas por uma nuvem de gafanhotos gigantes. Nunca se ouviu falar de um bando tão grande, e todas as cidades da região – inclusive a de vocês – enfrenta uma terrível escassez de alimentos.

Sucederam-se novos ataques dos gafanhotos, juntamente com vários outros fatos insólitos: aranhas do tamanho de cavalos atacavam e devoravam rebanhos de gado; abelhas e moscas gigantes invadiam as cidades, provocando pânico entre os habitantes; e até mesmo os terríveis esmagadores – terríveis insetos predadores – abandonaram as cavernas para freqüentar as florestas das redondezas, caçando seres humanos.

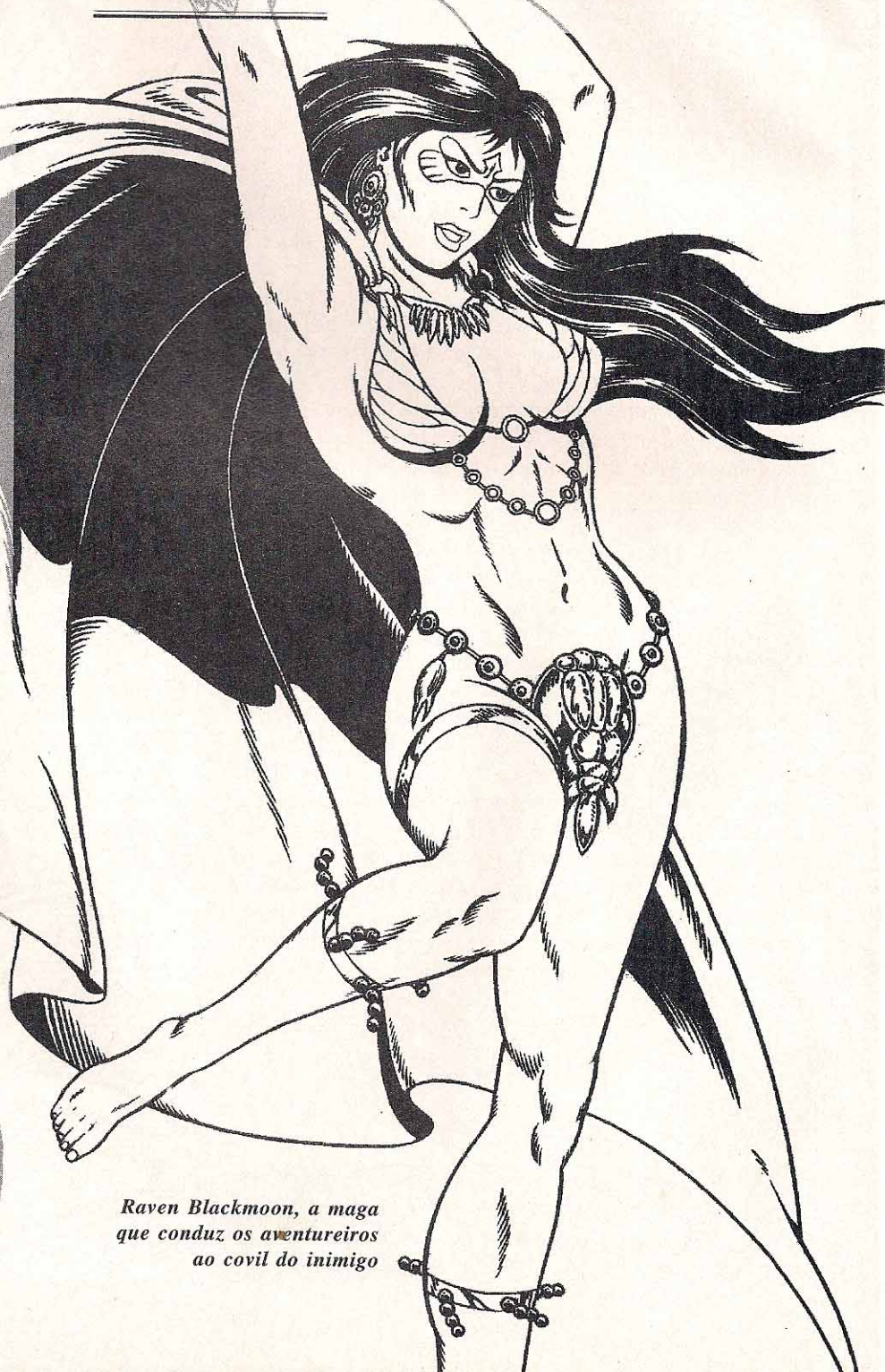
Todos acreditavam tratar-se de algum fenômeno natural desconhecido, até que uma gigantesca nuvem de insetos voadores surgiu nos céus da capital do reino, escrevendo no ar a seguinte mensagem:

APROXIMA-SE O FINAL DE SEUS DIAS, FERAS DE SANGUE RUBRO.
LORDE ENXAME.

As autoridades não sabem nada sobre esse Lorde Enxame, nem fazem idéia de onde esteja escondido. A única certeza é que a comida acabará em breve. Muitas caravanas já deixaram a região em busca de terras mais férteis, mas já correm notícias de que os insetos estão se espalhando pelo reino. Se nada for feito para impedir Lorde Enxame, será o fim da agricultura – e todos terão que adotar vidas nômades, um retrocesso de milênios de civilização.

O reino oferece uma recompensa de 50.000 peças de ouro para quem deter Lorde Enxame e sua praga de insetos.

Raven Blackmoon, a maga que conduz os aventureiros ao covil do inimigo

ILUSTRAÇÕES - ANDRÉ VALLE E MARCELO CASSARO

Assim começa "A Rebelião dos Insetos", uma aventura para 5 a 7 personagens de 5º Nível, totalizando 25-35 Níveis de Experiência. Se possível use heróis de níveis mais elevados – talvez com ajuda das regras para personagens de alto nível publicadas em DRAGÃO BRASIL #6; o ideal seria um time de personagens de 7º Nível.

Esta aventura utiliza como PNJs alguns personagens publicados em edições passadas da DRAGÃO BRASIL: a maga Raven Blackmoon (DB #8), o monstro Dragão-de-Aço (DB #8), o ladrão Andrus Fasthand (DB #2) e Mestre Arsenal, o infame colecionador de armas mágicas (DB #1). Você não é obrigado a usar esses personagens – talvez você não goste deles, não tenha as revistas que os descrevem, ou eles já podem ter morrido em sua campanha! Em qualquer caso, fique à vontade para criar e usar outros PNJs.

As referências sobre "reino", "cidade" e outros pontos geográficos podem ser mudadas de acordo com o mundo onde se passa sua campanha. Basta que a cidade ameaçada tenha lavouras, e esteja próxima de uma floresta fechada. Não precisa ser a cidade dos aventureiros – eles podem estar apenas de passagem por ali –, mas a motivação será bem maior se seus parentes e amigos estiverem sofrendo com a fome. Como se a recompensa de 50.000 peças de ouro não fosse motivação suficiente...

PARTE 1: A MAGA SABE

Tudo começa quando cada aventureiro é contactado por uma pessoa de quem ele certamente já ouviu falar – mas esperava jamais encontrar.

Você vê aproximar-se uma figura de aparência, no mínimo, invulgar. Cabelos longos, negros e revoltos, agitados por um vento que não parece vir de parte alguma. Tatuagens desenhando uma máscara delicada à volta dos olhos castanhos. Um longo manto cinza-azulado, sempre esvoaçante, pouco fazendo para esconder o corpo magnífico – vestido apenas com jóias.

Apenas uma pessoa combina com tal descrição: Raven Blackmoon, a maga. Mulher tão bela quanto obscura, poucos tiveram chance de ouvir sua voz – e ninguém conhece suas reais motivações. Passa a vida em seu laboratório, um dos locais mais evitados da cidade; correm boatos de que o casarão é cheio de armadilhas e assombrado por um demônio, amante da feiticeira.

RAVEN BLACKMOON, Maga 10: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 10* (H); Pontos de Vida 59; Movimento 27 (9); Ataques com adaga ou feitiços; Dano de 1d4 ou especial; Proteção como Mago 10; Moral 10; Alinhamento Neutro; 0 XPs

"Sei onde está Enxame – ela diz, sem rodeios. – Se está interessado em participar de sua destruição, esteja amanhã no portão sul da cidade, quando o sol despertar."

Quando termina de falar, antes que você consiga esboçar qualquer pergunta, ela desaparece. Some diante de seus olhos. Talvez tenha se teleportado, ficado invisível – ou nunca esteve lá, e apenas usou uma ilusão. Tratando-se de Raven, nunca se sabe...

Na verdade Raven ficou invisível, com o uso de seu Anel Elemental do Ar. Dessa forma inusitada ela irá contactar cada um dos aventureiros, separadamente – ou, se o Mestre insiste em usar o clichê, eles podem estar todos juntos na famigerada taverna.

Os heróis acabam de receber um verdadeiro prêmio. Todos os aventureiros do reino procuram Lorde Enxame para destruí-lo e receber a recompensa – mas até agora ninguém sabia onde encontrá-lo. Se o que a maga diz é verdade, essa pode ser uma chance de ouro: 50.000 peças, para ser mais exato.

Mas o que Raven pretende, contando isso aos heróis? Ela é bem conhecida por participar de expedições, ajudando aventureiros sem razão aparente e sem pedir recompensa – mas é verdade que alguns desses aventureiros nunca foram vistos de novo! A recompensa valeria o risco de confiar em uma pessoa tão plena de segredos?

PARTE 2: A TRAVESSIA DA FLORESTA

Quando os aventureiros reunem-se no lugar combinado (como se alguém tivesse dúvidas sobre isso!) a maga não está presente. Os minutos passam, o sol afasta-se do horizonte, e ela não aparece. Deixe os jogadores um pouco apreensivos sobre o compromisso da maga, e depois diga isto:

Súbito, vinte minutos após a hora combinada, um de vocês percebe a maga no meio do grupo – como se estivesse ali o tempo todo. Ninguém notou quando ela se aproximava (a menos que exista alguém no grupo capaz de ver coisas invisíveis).

"A investida dos insetos é apenas o primeiro passo do plano de Enxame – diz ela. – Sinto que seu verdadeiro poder está prestes a ser libertado. Sigam-me."

Raven começa a caminhar na direção sul, a passos firmes. Repare que ela não pediu desculpas pelo atraso. Se alguém tocar no assunto, ela diz:

"Verdade. Estive instruindo meu servo, Slinnn, que cuidará de meu laboratório em minha ausência. Sempre tenho dificuldades em afastar-me de Slinnn. Ele aprecia, digamos... demorar-se em despedidas."

Perceba que ela ainda não pediu desculpas. Slinnn é um elemental do ar sob controle de Raven. Muitos afirmam que eles são amantes – e, ao que parece, Raven gosta de fazer insinuações que dão força aos rumores. Mas fica difícil dizer até onde isso é verdadeiro. Uma mulher pode mesmo ser amada por um punhado de vento?

Raven viaja a pé, sem mostrar nenhum desconforto em caminhar com os pés nus. Não diz nada e não responde perguntas. O feitiço Saber Alinhamento dirá que ela é Neutra. P.E.S. não funcionará, pois ela lançou sobre si própria a forma revertida desse feitiço, Máscara Mental. O Mestre deve fazer o máximo possível para conservar a aura de mistério que envolve a maga.

Uma tentativa de roubar os pertences da maga será dura para o Ladrão. A capa e as jóias de ouro que cobrem seu corpo (valor total: 5.600 p.o.) não podem ser removidas sem que ela perceba. Ela carrega na cintura uma pequena sacola – na verdade, uma Sacola Guardiã.

O conteúdo exato fica a cargo do Mestre, mas existe lá dentro um punhado de Centopéias Gigantes (Livro de Regras, pág. 40) prontas para picar qualquer pessoa que coloque a mão na sacola, exceto a maga. Como ela "adestrou" as centopéias, permanece um mistério.

Após uma hora e meia de caminhada, em certo momento, os aventureiros percebem que estão aproximando-se da Floresta Proibida (ou qualquer outra floresta perigosa, próxima à cidade dos heróis). O lugar tornou-se ainda mais temido com o aumento dos ataques de insetos gigantes. Muitos suspeitaram que Enxame estivesse escondido ali, mas ninguém foi capaz de encontrar nada.

"Recomendo que mantenham suas armas à mão – diz a maga. – *Enxame povoou esta floresta com muitos insetos perigosos, e teremos que enfrentar alguns deles para chegar a seu esconderijo."*

O alerta da maga tem fundamentos, os heróis logo vão descobrir. Durante os seis turnos que empregam para atravessar a floresta, eles vão enfrentar criaturas de espécies que nunca viram antes. Em situações de combate, Raven prefere ficar invisível e manter-se segura até que o perigo cesse – mas talvez, só talvez, ela use seus poderes para salvar um aventureiro em perigo. Raven é uma maga de 10º Nível, e pode memorizar 14 feitiços de até 5º nível (mais detalhes na matéria "Magias Avançadas", DB #12), além dos feitiços que pode estar carregando em pergaminhos.

Enquanto os aventureiros estiverem na floresta, o Mestre deve jogar 1d6 por turno. Qualquer resultado diferente de 1 indica a aparição de 1d4 insetos ou aracnídeos gigantes, à escolha do Mestre.

Durante a travessia, entre um combate e outro, a maga interrompe a caminhada e olha longamente para o céu. Se alguém perguntar o motivo, ela diz que não é nada e segue em frente. A mata é fechada, mas um personagem pode tentar um teste de Sabedoria com penalização de -6 para olhar através das copas das árvores: ele verá a silhueta de um dragão que sobrevoa a floresta...

PARTE 3: DUELO DOS VILÕES

Uma hora depois de penetrar na floresta, os personagens encontram uma grande clareira – com aproximandamente vinte metros de diâmetro. Preparam-se para atravessá-la quando alguém surge no lado oposto. Alguém, ou alguma coisa...

Quando estão entrando na clareira, o zumbido dos insetos parece tornar-se mais intenso. Algo começa a tomar forma no lado oposto, próximo à mata. É uma nuvem compacta de insetos, mas... algo está diferente.

Ela tem forma humana, e segura uma espada.

"Então, feras de sangue rubro – diz a criatura coletiva, com voz fantasmagórica e cheia de zumbidos –, você procuram por minha morada. Tentam lutar pateticamente contra seu destino final, não entendem que seus tempos de domínio sobre o mundo terminaram. Uma vez que meus soldados não conseguiram, creio que serei eu, Lorde Enxame, aquele que irá ensiná-los..."

De espada em punho, Lorde Enxame avança para lutar. O Mestre deve deixar que o combate dure alguns rounds, apenas o bastante para que os jogadores percebam o grande poder de seu oponente: cada vez que o corpo coletivo de Enxame for destruído, os insetos das vizinhaças formarão outro para substituí-lo (veja mais detalhes no quadro "Lorde Enxame").

LORDE ENXAME: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 4* (H); Pontos de Vida 27; Movimento 10 (3), Voando 20 (6); Ataques com espada ou área de efeito; Dano de 1d8+5 ou especial; Proteção como Humano Normal; Moral 12; Alinhamento Caótico; 125 XPs

Em certo momento, Enxame fica entediado com a luta e resolve acabar com os aventureiros de uma vez. Ele convoca um "pequeno" batalhão de 20d4 Besouros Gigantes de vários tipos (Livro de Regras, pág. 39), cujas cabeças monstruosas surgem à volta da clareira.

"Rápido – grita Raven, alarmada –*, venham todos para perto de mim!"*

Supondo que os aventueiros obedeçam (se forem espertos, provavelmente o farão), Raven irá aguardar até que todos estejam próximos o bastante e invocará sobre o grupo o feitiço Invisibilidade num Raio de 3m.

Enxame grita algo como "Isso não vai salvá-los, tolos!", e começa a flutuar na direção dos aventureiros – mas então interrompe o passo. Ele olha para o céu. Os aventureiros que fizerem o mesmo verão o dragão que sobrevoava a floresta, mas agora podem observar melhor certos detalhes; é um dragão negro, e traz alguém nas costas. Alguém que os aventureiros talvez conheçam de aventuras passadas.

"Mestre Arsenal – diz a maga, sussurrando para não ser percebida. – *O Clérigo da Guerra, um louco obcecado em colecionar armas e armaduras mágicas. Se dão valor às suas vidas, não façam nenhum movimento."*

MESTRE ARSENAL, Clérigo 10: Classe de Armadura -3; Dados de Vida 10* (H); Pontos de Vida 62; Movimento 27 (9); Ataques com maça ou feitiços; Dano de 1d6+9 ou especial; Proteção como Clérigo 10; Moral 10; Alinhamento Neutro; 1.600 XPs

BLACKWING, DRAGÃO NEGRO: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 7 (G); Pontos de Vida 40; Movimento 27 (9), Voando 72 (24); Ataques com 2 garras e 1 mordida; Dano de 1d4+1/1d4+1/2d10; Proteção como Guerreiro 7; Moral 8; Alinhamento Caótico; 1.250 XPs**

Com um farfalhar das asas majestosas, o dragão negro pousa na clareira. Ele traz em seu dorso uma figura em couraça completa, o rosto oculto pelo elmo pesado e a capa escarlate cobrindo seus ombros. Carrega uma

Mestre Arsenal volta a atacar, e desta vez não está sozinho...

grande maça, que desprende faíscas quando é manuseada.

Arsenal salta para o chão com agilidade felina, e aponta o dedo acusador para a espada de Lorde Enxame.

"Sua arma – ele brada, feroz. – Há muito tempo percorro o mundo em busca de armas mágicas poderosas, e a espada que você empunha não tem igual. Entregue-a, criatura, ou morra!"

"Sou imortal, fera de sangue rubro – responde Enxame. – Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei. Alguém morrerá, isso é certo, mas serão apenas você e os seus."

"Veremos," diz Arsenal, brandindo a maça. Ele esmaga o corpo de Enxame com um único e potente golpe, que faz a terra tremer. Afasta os insetos mortos com a bota e apanha a espada. "Uma arma magnífica," ele rosna, satisfeito.

"Sem dúvida – responde Enxame, em um novo corpo, às suas costas. – Importa-se de devolvê-la?"

Arsenal pula de susto e vira-se. Ele não havia destruído a criatura? Furioso, aponta para o ser coletivo e ordena ao dragão Blackwing que mate Enxame. Um jorro ácido explode da boca do dragão negro e atinge Enxame em cheio; todos os insetos que formavam seu corpo são fulminados.

Sem a certeza de que agora Enxame está mesmo morto, Arsenal salta sobre o lombo do dragão e ambos levantam vôo. Atinge grande altura e parece fora de alcance – quando uma nuvem negra avança em sua direção. Um olhar mais atento revela que a nuvem é, na verdade, um gigante cujo corpo é composto de milhares – não, milhões – de insetos gigantes. Deve ter uns noventa metros de altura. Lorde Enxame!

O gigante fecha a mão sobre Arsenal e o dragão. Eles gritam e debatem-se sob o ataque de centenas de moscas e abelhas gigantes. Uma delas recupera a espada, enquanto um bando de outras persegue Arsenal – que foge em desespero completo. Talvez esquecido dos aventureiros que encontrou há pouco, o Enxame gigante vira-se e desaparece na floresta. Os besouros gigantes que cercavam a clareira desapareceram.

Será que agora os aventureiros fazem uma pálida idéia do tamanho da encrenca em que se meteram?

PARTE 4: O ESCONDERIJO DE ENXAME

Já distantes da clareira, os aventureiros notam uma atividade maior de insetos logo adiante. Saindo da mata, deparam-se com uma estranha estrutura: uma montanha afunilada, com aspecto de vulcão, mas bem menor – cerca de 15m de diâmetro e 20m de altura. Moscas, abelhas e formigas gigantes entram e saem a intervalos regulares, sem dar-lhes atenção.

A escalada de vinte metros é fácil. Lá de cima os aventureiros descobrem que a cratera desce verticalmente 60m até o fundo, e está bloqueada por cinco teias de Viúvas Negras Gigantes (Livro de Regras, pág. 52), a intervalos de 10m à partir da borda. Cada teia tem 3m de espessura e aloja 1d4+2 Viúvas Negras; estranhamente, elas abrem passagens temporárias na teia para permitir que os insetos entrem e saiam – mas atacam qualquer outra criatura que caia na teia. Na verdade, todos os habitantes deste esconderijo vivem em uma harmonia imposta pelo controle de Lorde Enxame; do contrário, já teriam matado uns aos outros.

"*Aguardarei aqui fora* – diz Raven, que de maneira alguma poderá ser convencida a mudar de idéia. – *Não, não irei com vocês. Medo, eu? Pensem o que quiserem, não me incomodo. Se vocês fracassarem, alguém precisa vi-*

17
16
15
18
13
12
10
11
14
2
6
1
3
5
8
7
4
19
9
20
21
28
27
24
22
29
25
26
23

ver e retornar à cidade para trazer até aqui aventureiros mais... eficientes."

1) Fundo da Cratera: supondo que os aventureiros conseguiram passar pelo bloqueio das aranhas, eles estarão no fundo da cratera. O chão não é de terra, mas de um material liso de duro, como vidro leitoso. O material não é mágico, mas nenhuma tentativa de quebrá-lo ou perfurá-lo terá êxito. É possível ver, com pouca nitidez, uma enorme câmara logo abaixo – onde há o que parecem ser uns 10d4 casulos gigantes, cada um com quase vinte metros de comprimento.

Quatro túneis cilíndricos, horizontais, partem daqui. Todos têm 3m de diâmetro e o chão é de terra comum. Os túneis estão escuros, e os personagens devem providenciar alguma fonte de luz.

2) Rhagodessas: este aposento está vigiado por 1d4 aranhas Rhagodessa (Livro de Regras, pág. 52), que atacarão qualquer criatura que entre no aposento – mas não perseguirão aquelas que fugirem dali.

RHAGODESSAS: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 4+2 (G); Movimento 45 (15); Ataques com 1 patada e 1 picada; Dano de 0 + ventosas/2d8; Proteção como Guerreiro 2; Moral 9; Alinhamento Neutro; 125 XPs cada

3) Tocaia das Aranhas: esta câmara parece vazia à primeira vista, mas está sendo guardada por 2d4 Caranguejeiras Gigantes, que estão camufladas no teto e saltarão sobre as criaturas que entrarem.

CARANGUEJEIRAS: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 2* (H); Movimento 36 (12); Ataques com 1 picada; Dano de 1d8 + veneno; Proteção como Guerreiro 1; Moral 7; Alinhamento Neutro; 25 XPs cada

4) Tocaia dos Carágueijos: esta câmara está vazia, mas os personagens que entrarem nela serão atacados por 1d4 Carangueijos Gigantes que chegam pela passagem oeste.

CARANGUEIJOS GIGANTES: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 3 (G); Movimento 18 (6); Ataques com 2 garras; Dano de 2d6/2d6; Proteção como Guerreiro 2; Moral 7; Alinhamento Neutro; 35 XPs cada

5) Guarita dos Gafanhotos: nesta câmara existem o que parecem ser 1d4 estátuas de pedra. São de gafanhotos gigantes, medindo quase um metro cada um. Na verdade eles não são estátuas, apenas parecem ser de pedra por sua cor acinzentada: são verdadeiros Gafanhotos Gigantes, que usarão um uivo de alarme para alertar seus semelhantes na área 6 sobre a presença de intrusos – e depois tentarão fugir pela passagem leste.

6) Estouro de Gafanhotos: esta grande caverna é o esconderijo e uma das nuvens de Gafanhotos Gigantes que arrasou as colheitas da região. Aqui se encontram 2d10+20 desses animais, que entram em pânico ao menor sinal de intrusos.

GAFANHOTOS GIGANTES: Classe de Armadura 4; Dados de Vida 2 (P); Movimento 20 (6), Voando 55 (18); Ataques com 1 salto ou 1 "cuspidela"; Dano de 1d4 ou especial; Proteção como Guerreiro 1; Moral 5; Alinhamento Neutro; 30 XPs cada**

Quando assustados ou atacados, os Gafanhotos Gigantes geralmente fogem sem lutar – com incríveis saltos de vinte metros. Infelizmente, o pânico pode levá-los a saltar sobre os aventureiros (50% de chance por gafanhoto). Quando isso acontecer o Mestre escolhe uma vítima ao acaso, que deve ter sucesso em um teste de Destreza ou sofrerá 1d4 pontos de dano devido à pancada.

Um Gafanhoto Gigante acuado, sem possibilidade de fuga, esguicha uma substância pastosa com alcance de 20m (o alvo é tratado como se tivesse C.A. 9). Uma criatura atingida pelo muco deve fazer uma Jogada de Proteção contra Venenos; se falhar, fica sem se mover durante 1 turno devido ao terrível cheiro. Depois desse período a vítima habitua-se ao odor, mas qualquer personagem que se aproxime a menos de 2m da vítima também deve fazer uma Jogada de Proteção ou sofrerá os mesmos efeitos. O cheiro persiste até o muco ser lavado.

7) Caverna dos Carangueijos: esta caverna é o covil dos Carangueijos Gigantes que vigiavam a área 4. Junto à parede norte há um pequeno lago que dá acesso a um rio subterrâneo, por onde os crustáceos entram e saem. Enquanto os heróis estiverem na caverna, há uma chance de 50% por turno de que 1d4 carangueijos apareçam.

Há um amontoado de esqueletos perto da parede sul. Carregam várias armas e armaduras (tipo exato à escolha do Mestre), algumas ainda em condições de uso. Entre os objetos está uma bolsa contendo 20 peças de prata, um frasco de Poção de Cura e uma Haste Paralisadora com 4 cargas.

8) Besouros do Óleo: este é o covil de 2d6 Besouros do Óleo (Livro de Regras, pág. 39), que atacam qualquer criatura que entrar no aposento.

BESOUROS DO ÓLEO: Classe de Armadura 4; Dados de Vida 2* (H); Movimento 36 (12); Ataques com 1 picada ou especial; Dano de 1d6 ou especial; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XPs cada

9) Lanche dos Besouros: esta pequena câmara contém um cadáver humano recente, que os besouros da área 8 guardavam para comer mais tarde. Veste uma armadura de couro estragada e, a julgar pelas ferramentas que carrega, devia ser um ladrão. Sua bolsa contém apenas 10 peças de ouro, mas ele calça um par de Botas da Levitação – facilmente reveladas por um feitiço de Detectar Magia.

10) Covil das Tarântulas: nesta câmara estão 1d6 Tarântulas Gigantes (Livro de Regras, pág. 52), que aguardavam para revezar a vigilância com as Rhagodessas na área 2.

TARÂNTULAS: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 4* (G); Movimento 36 (12); Ataques com 1 picada; Dano de 1d8 + veneno; Proteção

como Guerreiro 2; Moral 8; Alinhamento Neutro; 125 XPs cada

As aranhas guardam aqui restos de suas antigas presas. Entre os restos está uma Sacola Devoradora.

11) Tocaia das Aranhas: assim com a área 3, esta câmara parece vazia – mas está sendo guardada por 2d4 Caranguejeiras Gigantes camufladas no teto.

12) Guarita dos Esmagadores: esta câmara está sendo guardada por 1d4 Esmagadores, que vigiam a entrada de sua colônia.

13) Colônia dos Esmagadores: esta grande caverna serve de ninho para uma colônia de 4d10 Esmagadores.

ESMAGADORES: Classe de Armadura 3; Dados de Vida 4* (G); Movimento 36 (12); Ataques com 1 mordida; Dano de 2d8; Proteção como Guerreiro 2; Moral 10; Alinhamento Neutro; 125 XPs cada

Os Esmagadores são ferozes criaturas insectóides. Têm uma forte carapaça parecida com a dos tatus, doze patas e pequenas mas poderosas mandíbulas. As patas têm ganchos que permitem a eles escalar qualquer superfície de forma excepcional – eles podem lutar mesmo quando estão nas paredes ou teto.

Sua boca é pequena, mas as presas são fortes o bastante para esmagar ossos. Quando um Esmagador consegue morder um oponente, ele trava as mandíbulas; elas ficam fechadas à volta do ferimento e causam 1d6 pontos de dano por round, sem jogada de ataque. O Esmagador pode ser arrancado com uma jogada de ataque feita por qualquer personagem (mesmo aquele que estiver preso), mas sem sofrer dano.

14) Berçário: neste pequeno aposento estão 2d10 larvas dos Esmagadores. São lagartas grandes e gordas, com 3 pontos de vida cada, mas inofensivas. Elas alimentam-se de alguns cadáveres humanos deixados ali pelos Esmagadores adultos.

Se um personagem tiver estômago suficiente para vasculhar entre as larvas, encontrará uma bolsa contendo um mapacompleto deste labirinto (o Mestre deve mostrar aos jogadores o mapa da aventura). O mapa não contém anotações ou qualquer pista sobre o conteúdo das salas, mas mostra o local de uma passagem secreta. Essa passagem leva ao covil do Dragão-de-Aço (veja quadro).

15) Guarita das Abelhas: esta câmara está sendo vigiada por 2d6 Abelhas Gigantes, que protegem a entrada da colméia.

ABELHAS GIGANTES: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 1/2 (P); Movimento 45 (15); Ataques com 1 picada; Dano de 1d3 + especial; Proteção como Guerreiro 1; Moral 9; Alinhamento Neutro; 6 XPs cada

As Abelhas Gigantes medem cerca de 30cm de comprimento, e atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente – mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa 1 ponto de dano por round até ser removido. O personagem perde 1 round inteiro para remover o ferrão.

16) Colméia: esta grande colméia abriga 1d6 Abelhas Gigantes em cada uma das 11 câmaras – ou seja, 11d6 abelhas! Entre elas existem 2d8 zangões maiores e mais fortes, com 1 Dado de Vida. As abelhas saem para atacar à medida que os aventureiros avançam pela câmara, passando diante das células.

17) Aposentos da Rainha: nesta câmara está a rainha da colméia, uma grande abelha com 3 Dados de Vida. Ao contrário das outras, a rainha pode atacar repetidas vezes sem morrer.

A câmara serve também como depósito de mel. As Abelhas Gigantes fabricam um mel mágico com propriedades curativas: se um personagem beber um litro desse mel, irá recuperar 1d4 pontos de vida. Esta colméia tem mel à vontade, que poderá até mesmo ser carregado em cantis – mas um personagem só consegue beber um litro por dia.

18) Calabouço: esta sala é usada como calabouço pelas Abelhas Gigantes. Cada uma das três celas está bloqueada por uma porta de cera, semelhante àquela que reveste o fundo da cratera, mas com menor espessura. Um personagem pode derrubar as portas com um teste de Abrir Portas.

Em uma das celas há um humano, usando manto. Está adormecido, sedado por um gás anestésico que inunda a cela. O gás se dissipa quando a porta é quebrada, e ele acorda. Agradece pelo salvamento e apresenta-se como Andreas – mas na verdade ele é Andrus Fasthand, "O Aranha".

ANDRUS, "O ARANHA", Ladrão 9: Classe de Armadura 4; Dados de Vida 9 (H); Pontos de Vida 45; Movimento 27 (9); Ataques com adaga; Dano de 1d4+5; Proteção como Ladrão 9; Moral 8; Alinhamento Neutro; 0 XPs

Andrus foi atraído pelas sedutoras 50.000 peças de ouro oferecidas a quem destruir Enxame, mas encontrou perigos maiores do que podia enfrentar. Uma vez libertado, ele pede para acompanhar os aventureiros e ajudá-los; ele fará isso, mas seu desejo legítimo é apenas abocanhar uma parte da recompensa.

Andrus tem uma capa mágica que lhe permite escalar paredes, lançar o feitiço Teia uma vez por dia, e lhe dá bônus de +4 na Jogada de Proteção contra veneno de aracnídeos. Ele tem também um Anel de Proteção +2 e uma adaga +3 (as abelhas não sabem remover os pertences de seus prisioneiros). Andrus não será tolo o bastante para tentar roubar seus novos colegas – a menos que estejam carregando um tesouro muito tentador, e se tiver certeza que pode fugir.

O Mestre pode aproveitar as outras celas para introduzir novos personagens na aventura, jogadores ou PNJs.

19) Covil dos Escorpiões: este aposento é o covil de 1d6 Escorpiões Gigantes.

ESCORPIÕES GIGANTES: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 4 (G); Movimento 50 (15); Ataques com 2 pinças e 1 ferroada; Dano de

DRAGÃO-DE-AÇO

Classe de Armadura: -3
Dados de Vida: 20*****(G)
Movimentação: 40 (12)
Ataques: 5 garras/1 mordida
Dano: 2d6/2d6/2d6/2d6/2d6/1d20+10
Proteção Como: Guerreiro 20 + especial
Moral: 11
Alinhamento: Caótico
Valor de XP: 7.750

Este episódio com o Dragão-de-Aço não precisa ser incluído nesta aventura se o Mestre não desejar. Basta ignorar este quadro e a passagem que estaria no mapa da área 14.

Em algum lugar do esconderijo labiríntico de Lorde Enxame (o ponto exato fica à escolha do Mestre) existe uma passagem secreta; não é exatamente uma porta escondida, apenas uma passagem precariamente bloqueada com pedras, que podem ser removidas sem muita dificuldade.

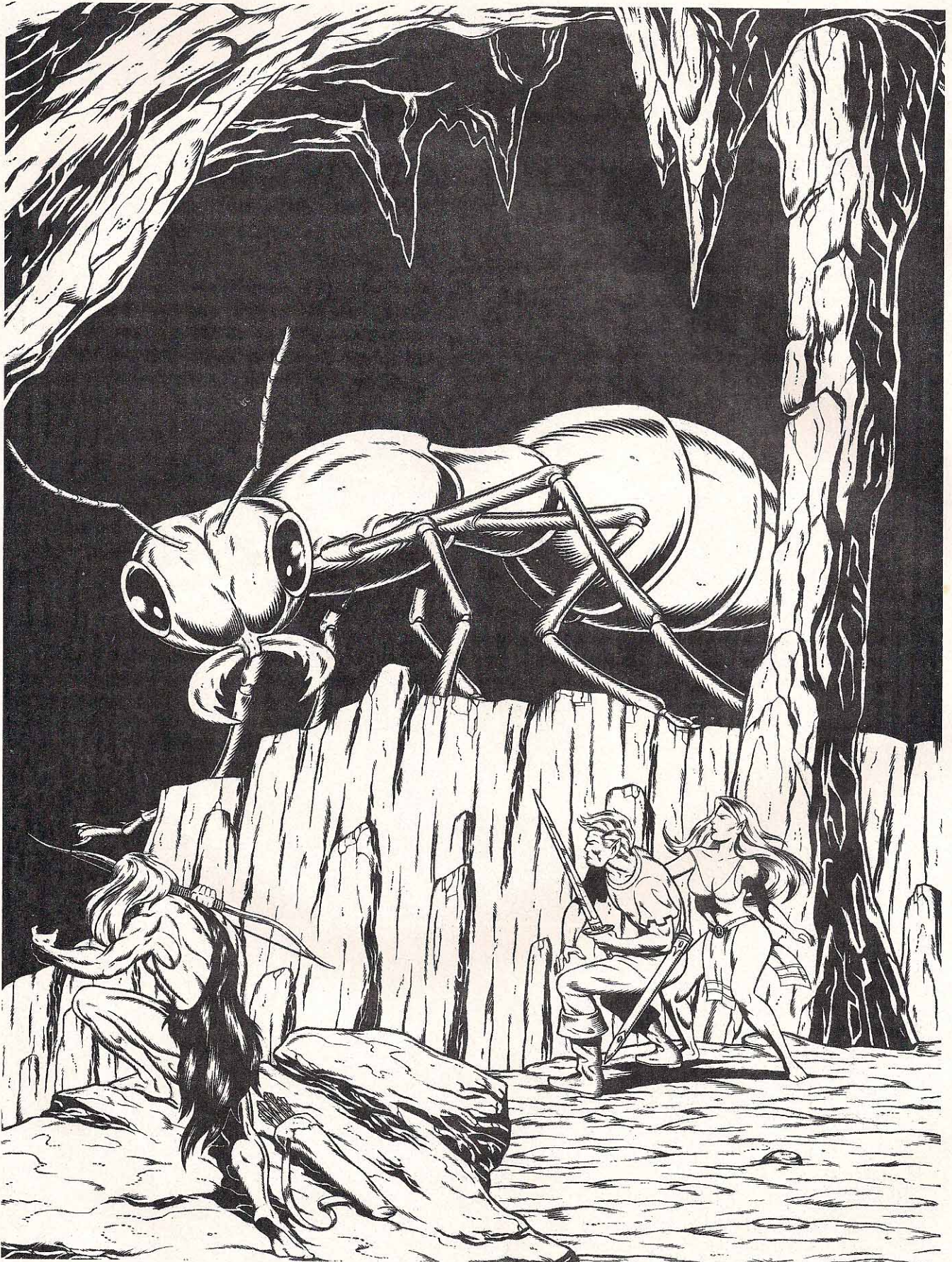
Ao contrário dos outros túneis, a passagem é inclinada e desce cada vez mais. Depois de duzentos metros, ela chega a uma imensa caverna com pelo menos 30 metros de diâmetro. A caverna era o covil de um dragão verde – era, porque ele está quase morto no centro da caverna, com as asas arrancadas. Ele agoniza, restam-lhe poucos pontos de vida.

"Vocês – ele geme, percebendo a chegada dos aventureiros. – *Ajudem-me, eu suplico! Serei seu escravo, entregarei meu tesouro, mas salvem-me! Não deixem que ele toque em mim de novo!"*

"Quem?" os personagens certamente vão perguntar. A resposta vem com um forte cheiro ferroso – uma mistura de ferrugem e sangue fresco. Rangidos soam na escuridão. Um imenso lagarto metálico de oito patas avança, penetrando na área iluminada pelas tochas, lampiões ou feitiços dos heróis.

"Então, mais insetos chegam para aborrecer-me? – rosna a voz cheia de ecos do Dragão-de-Aço, cuspindo a asa de dragão que estava mastigando. – *Estou divertindo-me com este maldito. Não tenho asas, mas eles as possui, e deve ser punido por tal crime. Arrancar suas asas e fazê-lo sofrer, pedaço por pedaço, faz maravilhas com meu humor. Por isso dou-lhes uma generosa chance de voltar por onde vieram. Sigam meu conselho e vivam. Interrompam meu prazer, e morrerão."*

Sinceramente, os heróis fariam muito bem se deixassem o Dragão-de-Aço em paz. Ele não sofreu *nenhum* dano durante a luta com o dragão verde, e poderia matar um punhado de aventureiros sem grandes problemas. Além disso, o dragão que está sendo exterminado é bastante cruel e chacinou muitas pessoas durante sua vida. Está pedindo ajuda apenas porque faria qualquer coisa para salvar-se.

Levando em conta a remota, *muito* remota possibilidade de que o Dragão-de-Aço seja destruído ou expulso pelos heróis, eles estarão livres para explorar a caverna. Existe aqui um tesouro tipo H que pertencia ao dragão verde, e uma passagem que leva de volta à floresta.

1d10/1d10/1d4 + veneno; Proteção como Guerreiro 2; Moral 11; Alinhamento Neutro; 125 XPs cada

O Escorpião Gigante é do tamanho de um cavalo pequeno. Luta prendendo a vítima com as garras e ferroando-a com a cauda; se acertar um ataque com uma das garras, o ataque com a cauda ganha bônus de +2. Uma criatura picada deve conseguir uma Jogada de Proteção contra Venenos ou ficará doente e morrerá em 2d6 turnos.

A câmara dos escorpiões guarda um tesouro tipo A.

20) Tocaia das Aranhas: outra câmara guardada por 2d4 Caranguejeiras Gigantes, camufladas no teto e esperando para cair sobre as vítimas.

21) Enxame: toda esta sala está tomada por um imenso enxame de insetos voadores (total de 35 Dados de Vida).

ENXAME DE INSETOS: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 35* (G); Movimento 0 (não deixa a câmara); Ataques em área de efeito; Dano especial; Proteção como Humano Normal; Moral 12; Alinhamento Neutro; 600 XPs

Qualquer criatura dentro da sala sofre quatro pontos de dano por round – ou apenas dois, se tiver C.A. 5 ou menor. Os insetos não podem ser feridos por armas cortantes ou perfurantes, apenas armas impactantes (maça, clava, martelo de guerra...), fogo ou feitiços.

A sala contém o cadáver de um aventureiro – um Clérigo, a julgar pelo símbolo sagrado em seu pescoço. Ele carrega em uma bolsa um pergaminho com alguns feitiços de Clérigo, à escolha do Mestre (Curar Ferimentos Leves iria bem).

O túnel a oeste, que leva até a área 20, está parcialmente bloqueado por um desmoronamento recente (para ser honesto, a tinta borrou enquanto eu desenhava o mapa).

22) Ninho das Centopéias: este é o ninho de 5d8 Centopéias Gigantes adultas, que atacam quem entrar na câmara, protegendo os filhotes na área 23.

CENTOPÉIAS GIGANTES: Classe de Armadura 9; Dados de Vida 1/2; Movimento 18 (6); Ataques com 1 mordida; Dano por veneno; Proteção como Humano normal; Moral 7; Alinhamento Neutro; 6 XPs cada

23) Berçário: esta câmara abriga 10d10 filhotes de Centopéias Gigantes, com 1 ponto de vida cada. Eles atacar, mas não conseguem picar ninguém com C.A. igual a 5 ou menos. Se conseguirem, a vítima ganha +4 na Jogada de Proteção contra Veneno.

Se um personagem tiver peito para vasculhar entre as centopéias, sua mão será picada – mas ele encontra um raríssimo Anel de Regeneração: aquele que usar o anel recupera 1 ponto de vida por turno, e pode até regenerar braços e pernas perdidos. Não funciona com ferimentos que tenham sido causados quando o personagem estava *sem* o anel. O anel consegue ressuscitar um personagem cujos pontos de vida chegaram a zero (se a morte foi causada por veneno, ele tem direito a uma Jogada de Proteção extra). A única maneira de matar o usuário é a destruição total do corpo (com fogo, ácido, etc...) ou, claro, a remoção do anel. Em nenhuma hipótese os pontos de vida devem exceder o total inicial do personagem.

24) Armadilha dos Besouros: escondidos sob o chão desta câmara estão 2d8 Besouros de Fogo, esperando para atacar os personagens de surpresa.

BESOUROS DE FOGO: Classe de Armadura 4; Dados de Vida 1+2 (P); Movimento 36 (12); Ataques com 1 picada; Dano de 2d4; Proteção como Guerreiro 1; Moral 7; Alinhamento Neutro; 15 XPs cada

25) Covil dos Besouros: este é o ninho dos Besouros de Fogo da área 24. 4d8 desses besouros estão aqui, mas não sob a terra – apenas dormindo. Se ficarem quietinhos, os personagens podem sair sem despertá-los. A câmara a oeste é uma espécie de banheiro: contém apenas dejetos.

26) Formigueiro Gigante: esta vasta caverna é o covil das Formigas Gigantes. Cada uma das 13 células contém 1d4 desses imensos insetos, que saem para atacar à medida que os aventureiros avançam.

FORMIGAS GIGANTES: Classe de Armadura 3; Dados de Vida 4 (G); Movimento 55 (20); Ataques com 1 mordida; Dano de 2d6; Proteção como Guerreiro 2; Moral 7; Alinhamento Neutro; 125 XPs cada

As Formigas Gigantes medem quase 2m de comprimento. Onívoras, devoram qualquer coisa comestível que encontrem pelo caminho. Uma vez que tenham entrado em combate lutarão até a morte, chegando a ponto de atravessar chamas para alcançar seus oponentes.

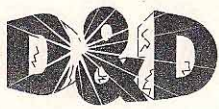
27) Despensa: as Formigas Gigantes usam esta câmara para armazenar comida não-perecível (cereais e frutas secas). O lugar está vigiado por 2d4 formigas. Depois de derrotá-las, os personagens podem se reabastecer de alimentos.

28) Câmara do Tesouro: dizem as lendas que as Formigas Gigantes escavam ouro, e elas são verdadeiras. Esta câmara contém um imenso tesouro em pepitas, no valor de 1d10 *milhares* de peças de ouro! Lembre-se de que uma sacola grande pode carregar apenas 600 peças de ouro em pepitas – mas uma Sacola Guardiã poderia conter o tesouro todo.

29) Aposentos da Rainha: aqui se encontra a rainha das Formigas Gigantes, guardada por 2d6 soldados. A rainha é inofensiva, presa a um enorme abdome carregado de ovos, e não pode atacar.

PARTE 4: ALIANÇA

Esta parte da aventura não acontece em um momento definido. Pode ser a qualquer instante, antes ou depois que os aventureiros tenham explorado todas as câmaras. Talvez o Mestre decida que seja antes, para poupar os personagens de mais combates.

Não importa o quanto os personagens tentem, eles não vão encontrar um caminho para a câmara abaixo da área 1. O único jeito é quebrando a

tampa transparente, e apenas uma coisa é capaz disso. Vamos dizer qual é daqui a pouco...

Quando vocês retornam à cratera, encontram-se diante de uma cena inesperada: estão ali a maga Raven, Mestre Arsenal e seu dragão Blackwing. Todos juntos, e aparentemente esperando por vocês. Restos das viúvas negras que guardavam a entrada podem ser vistos à sua volta.

"Baixem as armas – diz Raven aos aventureiros. – Consegui convencer Arsenal de que uma aliança entre nós seria a única coisa capaz de vencer Lorde Enxame. Ele concordou em lutar ao nosso lado."

"Situação humilhante, devo reconhecer – comenta Arsenal, segurando um martelo tão grande que é difícil entender como ele se mantém de pé! – Estejam avisados, não vou tolerar trapaças. Podem ficar com a desprezível recompensa oferecida pela destruição de Enxame, mas a espada mágica que ele carrega será minha. Este é o acordo."

Se alguém comentar qualquer coisa sobre a fuga de Arsenal quando ele e o dragão foram atacados por Enxame, o Clérigo da Guerra ficará muito nervoso:

"Acusa-me de covardia, cão miserável? Modera tua linguagem, se pretende continuar vivo! Arsenal jamais foge, apenas retirei-me para buscar uma nova arma – e esmagar aquele maldito inseto de uma vez por todas!"

E, brandindo o imenso martelo (um martelo mágico +7), aplica no chão um golpe poderoso e derruba todos os personagens que fracassarem em um teste de Destreza. Apesar disso, a tampa de cera indestrutível nem chega a rachar.

Irritado com a resistência do material, Arsenal faz um gesto para Blackwing. O dragão negro arreganha a boca e, com um urro, expele seu sopro mágico de ácido – e abre um buraco de três metros de diâmetro na substância cerosa.

"Que os deuses da guerra estejam conosco!" grita Arsenal, saltando no buraco, aparentemente sem importar-se com a queda de dez metros (3d6+1 pontos de dano). Na verdade ele flutua lentamente até o chão, graças ao Anel de Levitação que está usando. Raven e o dragão ficam, para vigiar a abertura, diz ela. Talvez os aventureiros precisem de algum incentivo para descerem – como um *"O que estão esperando?"* de Raven ou um rosnado inamistoso de Blackwing.

A câmara é circular, com 10m de altura e 70m de diâmetro. Está repleta de pequenos insetos – não o bastante para causar dano, mas suficientes para formar muitos novos corpos para Enxame. E ele está lá, vangloriando-se ao lado dos casulos gigantes, que movem-se e pulsam de forma ameaçadora.

"Chegaram tarde, feras de sangue rubro! Meus novos soldados começam a despertar, magníficas criações do antigo feiticeiro chamado Gargantua, sem dúvida reunidas aqui apenas com o propósito de servir a mim. Sejam os primeiros a sentir a fúria de meus gigantes!"

A situação ficou preta. Enxame encontrou uma caverna contendo experimentos de Gargantua, o mago louco que transformava monstros em gigantes (mais detalhes sobre gargantuas em DB #11). Com esses monstros imensos sob seu comando, ele poderá muito bem dominar a cidade – e talvez o reino inteiro!

Um dos casulos racha e abre, deixando sair uma Formiga Gigante igual àquelas encontradas na área 26 – mas umas dez vezes maior!

FORMIGA GIGANTE, GARGANTUA: Classe de Armadura 3; Dados de Vida 32 (G); Movimento 110 (40); Ataques com 1 mordida; Dano de 8d6; Proteção como Guerreiro 16; Moral 11; Alinhamento Neutro; 6.000 XPs

"Vocês, fracotes, cuidem da besta gigante – grita Arsenal para os aventureiros, enquanto corre na direção de Lorde Enxame. – *O maldito Enxame é meu!*

PARTE 5: COMBATE DECISIVO

O Mestre pode tornar a batalha tão dura quanto quiser. Basta abrir outros casulos e libertar uma ou mais feras gigantescas, fabricando gargantuas de insetos, de acordo com as regras explicadas em DB #11.

Enquanto os heróis lutam com a gargantua, Arsenal enfrenta Enxame em uma batalha jamais vista – esmagando seus corpos coletivos quase tão rapidamente quanto eles se formam. Lá fora, Raven e o dragão Blackwing lutam contra os insetos gigantes que tentam passar pela abertura sob o comando de Enxame.

A batalha termina abruptamente quando, em certo momento, os insetos da câmara começam a se comportar de maneira normal. Os casulos de gargantuas cessam de mexer-se. Arsenal surge triufante, tendo a espada mágica de Enxame em uma mão e um bastão na outra.

"Está feito – ele rosna, excitado com a batalha. – *Lorde Enxame deixou de existir. A vitória foi simples quando entendi que Enxame não era uma criatura, e sim uma espada mágica dotada de inteligência. ESTA espada. Usei este Bastão Cancelador para eliminar seus poderes mágicos – mas, ao contrário do que acontece com armas vulgares, duvido que a magia de uma espada tão poderosa tenha desaparecido para sempre. Levará alguns dias para que volte ao normal. Quando isso acontecer, contudo, estará seguramente trancada em meu cofre mágico e impossibilitada de usar seus poderes. A espada Lorde Enxame é minha para sempre!*

"Sintam-se orgulhosos, aventureiros – gargalha ele, pouco antes de usar seu Elmo de Teleporte para desaparecer. – *Vocês estão entre os poucos que tiveram a honra de lutar ao lado do grande Mestre Arsenal. Mas, na próxima que nos encontrarmos, talvez não sejamos mais aliados..."*

Arsenal se vai. E pouco depois, no melhor estilo das grandes aventuras

LORDE ENXAME

Classe de Armadura: 7
Dados de Vida: 4*
Movimentação: 10 (3)
Voando: 20 (6)
Ataques: 1 espada ou área de efeito
Dano: 1d8+5 ou especial
Proteção Como: Humano normal
Moral: 12
Alinahmento: Caótico
Valor de XP: 125

Esta é a aparência de Lorde Enxame: um bando compacto de moscas de vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

Ele pode atacar com sua espada mágica +5 ou como um enxame comum, envolvendo uma criatura e causando quatro pontos de dano por round (dois pontos em vítimas com C.A. 5 ou maior). Não pode ser ferido com armas cortantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com maças, clavas, martelos e outras armas impactantes. Também podem ser queimados com tochas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada poderia estar mais distante da verdade! Em apenas um round, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. "Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!" para citar o cara.

Os poderes de Enxame vão muito além de apenas ressuscitar. Ele poderia, por exemplo, chamar mais insetos para criar um exército de outros "corpos-enxame" idênticos ao original; ou então construir um corpo titânico de quarenta metros ou mais, feito com moscas e abelhas gigantes!

O segredo para a destruição de Enxame está em sua arma: Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma +5, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e extinta há milhões de anos, a espada pode falar e tem Inteligência 17. Pode detectar o bem (forma revertida da magia Detectar o Mal), detectar magia e enxergar coisas invisíveis a até 3m. Também pode usar o feitiço Ventriloquismo – faz isso para manter a farsa de que Lorde Enxame é o enxame, e não a espada, projetando sua voz na criatura coletiva.

Durante todos esses anos a espada esteve guardada em um cofre metálico, trancado com o feitiço Trava de Feiticeiro – a única forma conhecida de isolar seus poderes. Um recente tremor de terra rachou as paredes do cofre, e Lorde Enxame conseguiu convocar insetos para libertá-la. Seu objetivo é restaurar o mundo como era há milhões de anos – ou seja, dominado por insetos.

A espada é indestrutível. Nenhum poder no mundo pode quebrá-la, mas seus poderes sobrenaturais podem ser cancelados durante 2d6 dias com um Bastão Cancelador.

que terminam, a caverna começa a desmoronar. Os aventureiros têm 2d6 rounds para sair antes que tudo venha abaixo.

PARTE FINAL

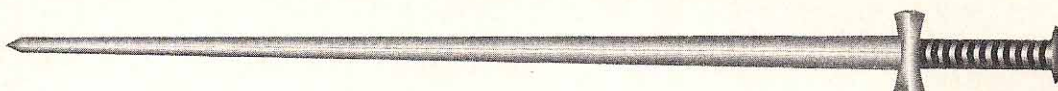
Depois do sufoco de escapar da caverna condenada, os heróis conseguem (esperamos) sair da cratera e retornar à superfície. Não resta agora nem sinal do imenso abrigo de gargantuas. Os aventureiros ainda podem ver o dragão Blackwing sumindo no céu.

"Um bom trabalho, heróis – diz Raven, novamente surgindo sorrateira em meio aos aventureiros. – *Arsenal tem recursos para cuidar de Enxame, e saberá impedir que ele venha a tornar-se uma ameaça novamente. Ainda que ele não tenha sido destruído, sou de opinião que vocês merecem a recompensa oferecida pelo reino. Mas satisfaçam minha curiosidade e respondam uma pergunta: como pretendem provar a alguém o que aconteceu aqui?"*

Este é o momento de deixar os jogadores um bocado frustrados! Eles realmente não têm como provar nada – não estão com a espada e nem podem mostrar as gargantuas. Tentar conseguir a recompensa com uma história absurda dessas seria ridículo. Se você é um Mestre diabólico, pode encerrar a aventura aqui mesmo e deixar os aventureiros chupando o dedo; se você não é tão mau assim, Raven poderá sugerir o seguinte:

"Bem, eu tenho meios para convencer as pessoas certas de que vocês realmente colocaram fim à ameaça de Enxame. Posso cuidar para que recebam a recompensa. Eu faria isso por, digamos, metade das 50.000 peças de ouro – ou a promessa de que vão prestar-me um favorzinho quando eu pedir, no futuro. O que dizem?"

Desnecessário dizer que, tratando-se de Raven, esse "favorzinho" pode ser conduzir a uma aventura ainda mais perigosa do que esta. Agora a decisão fica por conta dos jogadores...

PALADINO

PODERES PSÍQUICOS

Novas classes de personagens e regras mais simples para poderes psiônicos no AD&D

A magia é elemento importante em todos os cenários de AD&D. Mesmo assim, em RPG, alternativas nunca são demais. Muitos jogadores mais inventivos já devem ter desejado criar personagens com poderes psíquicos, em vez de mágicos.

Sem dúvida, a melhor maneira de fazer isso é com o livro *The Complete Psionics Handbook*, da TSR. Mas talvez você não leia inglês, não quer comprar o livro, ou já conhece o sistema e não gostou. Por isso, mostramos aqui um sistema opcional – e bem simplificado – de poderes psíquicos.

A primeira coisa que precisa ficar clara é que este sistema deve ser usado para substituir a magia, e não combinado com ela. Personagens psíquicos podem conviver com mágicos, sendo permitido, é claro, personagens de ambos os tipos em um mesmo grupo. Um mesmo personagem, porém, não pode possuir poderes mágicos e psíquicos. Digamos que a mente que entra em contato com poderes superiores não é capaz de controlar seus próprios dons interiores. Os poderes psíquicos, de acordo com estudos, são exatamente isso: dons interiores que qualquer pessoa pode desenvolver com treinamento.

ILUSTRAÇÃO - MARCELO CASSARO

PODERES E DONS

Os poderes psíquicos são divididos em oito dons. Cada dom é um domínio, um grupo de poderes estudado coletivamente. O poder do personagem é determinado pelos níveis de seus dons – ou seja, se o personagem tem o dom Compreensão em nível 3, ele automaticamente é capaz de falar com plantas (calma, isso será explicado mais adiante). Os dons são os seguintes:

Compreensão (C): a comunicação com mentes instintivas
Domínio (D): a compreensão e domínio das mentes
Força Vital (V): o controle do fluxo de energia vital em seres vivos
Mediunidade (M): a comunicação com espíritos
Projeção da Consciência (P): a separação da consciência e do corpo
Sensitividade (S): o chamado "sexto sentido", às vezes sétimo
Telecinésia (TC): o domínio da mente sobre a matéria
Telepatia (TP): o contato direto entre mentes

Os níveis dos dons do personagem são aumentados com o gasto de Pontos Mentais, a um custo de três ou cinco PMs por nível. Os Pontos Mentais são conquistados quando o personagem sobe de nível de experiência, como os pontos de perícias, dependendo de sua classe de personagem.

AS CLASSES PSÍQUICAS

Para cada classe mágica de personagem – Arcano, Bardo, Clérigo, Druida, Ranger e Paladino – há uma classe psíquica equivalente. As tabelas de experiência, dados de vida, habilidades exigidas, raças permitidas e outras características não relacionadas com magia são idênticas à da classe equivalente. Eliminam-se apenas os poderes mágicos – não apenas magias arcanas e divinas, mas também quaisquer coisas ligadas à magia, como a cura pelas mãos dos Paladinos, o poder da fé dos Clérigos, a metamorfose dos Druidas e outros. Não pense que isso representa desvantagem: as classes psíquicas têm poderes mentais similares aos de suas classes equivalentes. Cada classe é especialista em um ou mais dons. Níveis do dom no qual o personagem é especialista são comprados por três Pontos Mentais, em vez de cinco.

Arauto (Druida)

Os Arautos pregam a chegada de uma "Nova Era" e dedicam sua vida a ela. O significado exato de "Nova Era" varia de acordo com o cenário de campanha onde se joga a aventura: em *Dragonlance*, por exemplo, poderia significar o retorno dos velhos deuses – enquanto em *Ravenloft* seria o fim do domínio dos Lordes. Essas pessoas têm pouco contato com o mundo, e geralmente preferem viver fora de cidades.

Sua especialidade é a Compreensão, e recebem doze Pontos Mentais por nível de experiência.

Acólito (Ranger)

São personagens que, como os Arautos, também acreditam na chegada de uma "Nova Era". Porém, enquanto os Arautos dedicam-se integralmente à "causa", os Acólitos conservam certo contato com o mundo, servindo muitas vezes como agentes e intermediários dos Arautos.

Acólitos são especializados em Sensitividade e recebem seis Pontos Mentais por nível de experiência.

Cigano (Bardo)

Este povo vive em seu próprio meio, com suas próprias leis. Possuem habilidades de Ladrão, como os Bardos (ei, não queremos dar força ao preconceito de que os ciganos reais seriam ladrões: isto é só um jogo!), e também poderes psíquicos para ajudar.

Sua especialidade é a Mediunidade. Além disso, é muito comum que possuam bons níveis em Compreensão (mas sem pagar menos por eles, é claro). Recebem dez Pontos Mentais por nível.

Estudioso (Arcano)

Algumas pessoas dedicam suas vidas a pesquisar e treinar seus poderes mentais. Uma pessoa desse tipo costuma viver perto de uma biblioteca famosa, trabalhar nela, ou mesmo ser dona de uma.

Estudiosos, diferentemente das outras classes, são especializados em três dons: Telepatia, Telecinésia e Projeção, os três dons mais "técnicos". Recebem dezoito Pontos Mentais por nível.

Monge (Clérigo)

Dedicam a vida à busca da perfeição do corpo e da alma, isolados em mosteiros distantes das cidades. São inspirados nos monges zen-budistas da China antiga, e também uma homenagem a uma antiga classe de personagem da primeira edição do AD&D (que não tinha poderes psíquicos), agora extinta na segunda edição. São especializados em Força Vital e recebem doze Pontos Mentais por nível.

Ronin (Paladino)

A palavra Ronin significa algo como "guerreiro sem mestre". Um Ronin é uma espécie de Monge guerreiro, que não vive em um mosteiro com seus irmãos porque dedicou-se a uma causa qualquer. Diferente dos Paladinos, não se conforta com a fé em um deus, mas sim com a fé em si mesmo e na "ordem natural das coisas" (Zen). Isso pode, às vezes, levar a uma certa arrogância e excesso de confiança por parte do Ronin. O mesmo não acontece com os Monges, mais humildes, pois dedicam mais tempo à sua perfeição mental (pode-se dizer que eles fazem auto-análise) e contam com a convivência no mosteiro.

Ronins especializam-se em Domínio, mas com maior intenção de aprofundar o controle sobre sua própria mente e corpo (que, segundo eles, é apenas uma extensão da mente), em vez de dominar as mentes dos outros. Recebem seis Pontos Mentais por nível.

Obs: Paladinos só podem ter alinhamento bom e ordeiro. Ronins, por sua vez, podem também possuir tendências neutras (neutro bom, ordeiro neutro ou neutro verdadeiro).

PODERES PSÍQUICOS

Os poderes, na verdade, são apenas coisas que se pode fazer com os dons. Se o personagem possui os níveis necessários no dom correto, automaticamente possui o poder.

Alguns poderes são extremamente cansativos, e consomem pontos de vida do personagem. Todos os poderes, exceto aqueles marcados com um *, requerem um teste de Sabedoria para serem ativados.

Autocontrole (D, nível 1)

Esse poder psíquico permite controle total sobre a própria mente e corpo. Permite resistir à hipnose, controle mental mágico ou psíquico, ou até uma simples tentação – e também ignorar a dor. Se o Mestre decide que é difícil resistir, e mesmo assim o jogador quer tentar, o personagem perde 1-8 pontos de vida, de acordo com a dificuldade.

Autocura (V, nível 1)*

O personagem medita um pouco (um turno por ponto de vida que pretende restaurar). Se não for interrompido, ao final da meditação começa a recuperar um ponto de vida a cada dez turnos. O jogador deve anunciar ao Mestre, com antecedência, quantos turnos pretende empregar meditando. Uma interrupção da meditação estraga tudo.

Banir (M, nível 11)

Usando este poder psíquico, um personagem pode enviar um espírito ou criatura imaterial de volta para seu plano existêncial de origem, seja qual for (isso seria especialmente útil em *Planescape*, ou mesmo *Ravenloft*!). É necessário estar vendo o espírito, e o processo consome dez pontos de vida.

Busca (TP, nível 2)

Usando este poder, o telepata pode localizar uma pessoa e descobrir em que direção e distância ela está. Isso consome três pontos de vida, ou apenas um se houver um vínculo poderoso (parente próximo).

Uma vez realizada a Busca, o telepata pode estabelecer comunicação telepática, se possuir este poder.

Busca Astral (P, nível 5)

Este poder é semelhante à Busca telepática. A Busca Astral só pode ser realizada com o personagem em sua forma astral (fora do corpo), e o efeito é levar imediatamente a forma astral até a pessoa que está sendo procurada. Consome um ponto de vida, ou nenhum se houver vínculo. Se a pessoa estiver em outro plano, será necessário o poder Cruzar Planos.

Chamado (TP, nível 4)

O telepata diz o nome de uma pessoa enquanto se concentra. A pessoa ouvirá, não importa onde esteja, e saberá que o telepata a está chamando. Isso consome um ponto de vida. Se a pessoa a ser chamada possuir o dom da Sensitividade, o sucesso é automático – não é necessário testar Sabedoria.

Clarividência (S, nível 4)

Permite ao personagem ver coisas que estão acontecendo em outro lugar. Consome um ponto de vida por turno. Há quem ache mais prático fazer uma projeção astral!

Comandar Animais (C e D, nível 2)

Alguém que possua os dons da Compreensão e do Domínio em nível 2 é capaz de dar ordens aos animais. Isso consome um ponto de vida por comando, ou nenhum se o nível em Compreensão for 6 ou maior.

Controle Mental (TP e D, nível 3)

A combinação da Telepatia com o Domínio é especialmente poderosa, pois permite ao telepata assumir o comando da mente de outra pessoa. Porém, este é um poder extremamente exaustivo: consome 2 pontos de vida para estabelecer o Controle, e mais um para cada comando que se quiser dar à vítima.

Cruzar Planos (P, nível 9)

Esta é uma das mais avançadas disciplinas da Projeção, que permite ao projecionista enviar sua forma astral a outros planos. Isso consome apenas dois pontos de vida, e como todos os poderes de Projeção, requer que o personagem esteja em sua forma astral (fora do corpo).

Se seu personagem possui esse poder, é recomendado que você leia as informações sobre planos do AD&D e do mundo-universo que está jogando; *Planescape* talvez também seja uma boa leitura.

Obs: a forma astral que está projetada em outro plano pode ser Banida de volta, é claro, por um médium que esteja lá – fisicamente ou "astralmente". Veja o poder Banir.

Cura (V, nível 3)
Usando este poder, é possível resturar pontos de vida em outros personagens. As regras são as mesmas da Autocura, mas é necessário o teste de Sabedoria.

*Empatia (S e TP, nível 1)**
O personagem que possui os dons combinados da Sensitividade e Telepatia é capaz de, sem nenhuma concentração, ter uma idéia geral das emoções das pessoas ao seu redor. Como o poder dos Paladinos, permite detectar intenções malignas. Este poder funciona permanentemente, não podendo ser "desligado".

Entender Animais (C, nível 4)
Permite ao personagem entender o que os animais "dizem". Deve ser testado sempre que algum animal por perto "disser" alguma coisa: quando um cachorro latir, por exemplo.

Entender Animais Mudos (C, nível 5)
Similar ao anterior, este poder funciona com animais que se comunicam por outros meios que não o som, como formigas, girafas, peixes, etc. Perceba que isso não envolve telepatia, apenas a compreensão da expressão animal (seja o que isso for).
Fica a cargo do Mestre decidir quando este poder deve ser testado – isto é, quando o animal está se comunicando à sua maneira.

Entender Plantas (C, nível 6)
Similar aos anteriores, este poder funciona com plantas. As regras são iguais ao dom Entender Animais Mudos.

Escudo (TC, nível 4)
Velho conhecido dos leitores de gibis, este poder consiste em repelir telecineticamente tudo que vier de uma certa direção. Enquanto ativo, o Escudo telecinético melhora a Categoria de Armadura em 4 pontos. Consome um ponto de vida para ser ativado, e mais um ponto para manter o escudo sempre que ele receber dano superior a 4 pontos. Se nesse caso o personagem optar por não manter, o escudo absorve o dano e então se dispersa.

Escudo Mental (TP, nível 3 e D, nível 2)
Cria uma barreira que impedirá outro telepata (ou um Arcano) de ler a mente do personagem.

Falar com Animais (C, nível 2)
O personagem que possui este poder é capaz de falar com animais. Note que isso não o torna capaz de dar ordens a eles (isso é Comandar Animais) e nem de entender a resposta (isso é Entender Animais ou Entender Animais Mudos). Ele pode apenas dar informações ou fazer pedidos. Uma vez combinado com o poder Entender correto, já é possível manter uma conversação, fazer perguntas ou o que você quiser.

Falar com Plantas (C, nível 3)
Equivalente a Falar com Animais.

Hipnose (D, nível 3)
Acredito que este todos saibam o que é. Enquanto a vítima estiver hipnotizada, o hipnotizador (e apenas ele) pode perguntar o que quiser, e o hipnotizado responderá a verdade. Estabelecer o estado hipnótico consome um ponto de vida, e a hipnose só é quebrada pelo comando do hipnotizador ("quando eu bater palmas, você vai acordar") ou por um choque físico muito violento. Dar ordens, como nos gibis, só é possível se o hipnotizador possuir o dom do Domínio e sua Inteligência for maior que a Sabedoria do hipnotizado.

*Incorporar (M, nível 6)**
Este é o conhecido poder médium de permitir que um espírito tome posse de seu corpo. Consome cinco pontos de vida (sim, é cansativo).

Inspirar (C, nível 1)
Este é conhecido entre os Ciganos (do jogo) como o "Poder do Bardo". Consiste em inspirar uma emoção ou sentimento básico em várias pessoas através de uma música ou conto. Consome 1-6 pontos de vida, de acordo com a complexidade da emoção a ser inspirada e a diferença entre o estado atual da platéia e o desejado. Se funcionar, atinge a todos que estiverem ouvindo.

Intuição (S, nível 3)
Através de uma percepção mais aguçada do mundo, o sensitivo torna-se capaz de perceber coisas fora do alcance dos outros. Na prática, o jogador faz uma pergunta ao Mestre, ele estipula um bônus ou penalização adequados, faz o teste de Sabedoria do personagem em segredo e dá uma resposta. No caso de uma falha muito grave no teste, o Mestre pode mentir para o jogador.
Quer obtenha ou não uma resposta, o personagem perde um ponto de vida por pergunta.

Invocar (M, nível 3)
Acho que este também todo mundo entendeu. Significa "chamar" um espírito, e consome dois pontos de vida. Pode-se Invocar um espírito de outro plano sem nenhum custo adicional, mas o espírito precisa ser capaz de ir até o médium por seus próprios meios.
Obs: o espírito não tem a obrigação de atender, e a invocação nem mesmo o ajuda a chegar até o médium. Ele precisa querer atender, e chegar lá por si só.

Ler Pensamentos (TP, nível 3)
O mais óbvio dos poderes telepáticos. Consiste em penetrar na mente de outra pessoa e "ouvir" o que ela está pensando. Consome um ponto de vida a cada cinco turnos, mais três para quebrar qualquer barreira que encontrar lá (Escudo Mental, proteções mágicas ou barreiras psicológicas causadas por algum trauma).

*Ouvir Espíritos (M, nível 5)**
Este é mais um poder que permanece ativo permanentemente. O médium de nível 5 passa a ser capaz de ouvir os espíritos como se eles fossem de carne e osso.

Pirocinésia (TC, nível 8)
Uma aplicação extremamente difícil da Telecinésia, consiste em usá-la para aquecer objetos, geralmente até eles pegarem fogo. Consome três pontos de vida pelo esforço excessivo, e dura um turno. Se o objeto entrou em combustão, vai continuar queimando; caso contrário, é preciso tentar de novo...

Precognição (S, nível 8)
Permite ter uma breve visão do futuro ao se concentrar muito em determinado assunto, gastando cinco pontos de vida. É um dos poucos poderes que só consome pontos de vida se o teste tiver sucesso, e nunca funcionará se o personagem estiver com menos de cinco pontos de vida.
O Mestre pode ativar a Precognição sem o conhecimento do jogador, quando achar que o personagem está muito concentrado em algum assunto. Isso se chama Precognição Espontânea e, se falhar, o Mestre não deve nem dizer que tentou.
Regra opcional: um personagem à beira da morte que possua este poder terá automaticamente uma Precognição sobre algo importante, sem gastar nenhum ponto de vida – e pode, se for capaz, avisar os companheiros. Isso deve compensar a falta

que ele possivelmente fará ao grupo.

Obs: claro que apenas o Mestre decidirá o que dizer ao jogador (sempre em particular), desde que tenha relação com o assunto no qual o personagem estava concentrado. O Mestre deve cuidar para que sempre seja verdade – ou seja, que as Precognições de seus personagens sempre se realizem.

Projeção Astral (P, nível 2)*

Consiste em separar a forma astral (espírito) do corpo. O corpo fica inerte como se estivesse dormindo (e na verdade está). Todos os poderes psíquicos funcionam na forma astral – na verdade, todos os outros poderes de Projeção só funcionam na forma astral. A forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com as outras pessoas. Assim, por exemplo, o poder Inspirar só funcionaria com outras formas astrais, espíritos ou pessoas capazes de Ouvir Espíritos. A grande exceção são os poderes Falar com Animais e Falar com Plantas. Assume-se que todos os animais e plantas são capazes de Ouvir e Ver espíritos.

Como a forma astral não pode tocar em nada sólido (mas sim em outros espíritos). Uma combinação especialmente útil é Projeção e Telecinésia (como no filme *Ghost*).

Para realizar a Projeção Astral é preciso apenas que o personagem atinja um estado de relaxamento total (em termos de jogo, deve ficar três turnos assim); é impossível fazer em situações de tensão, como no meio de um combate, a menos que o personagem possua o poder Autocontrole.

Não é possível que outro espírito tome posse do corpo físico enquanto a forma astral está fora. Na verdade, além da dificuldade serigual, isso atrairia a forma astral de volta imediatamente (o personagem teria a sensação de um tombo enorme). Esse retorno apressado se chama "queda astral" ou "queda no corpo". Também acontece se o corpo sofrer dano ou se o personagem entrar em pânico.

Projeção Mental (P, nível 15)*

Consiste em ir um passo além: separar o "corpo mental" da forma astral. O corpo mental não tem forma, é apenas um padrão de energia, invisível até para espíritos e médiuns. Só pode ser visto por outros corpos mentais e pessoas que possuam Telepatia 5 e Sensitividade 8.

Psicometria (S, nível 8)

Este poder permite ao sensitivo captar sensações, emoções e às vezes até pensamentos que ficaram impregnados em um objeto: informações sobre o antigo dono ou sobre algum evento marcante (como uma morte) que o objeto tenha "presenciado". Consome apenas um ponto de vida, mas pode deixar o sensitivo em choque se a informação captada for muito terrível.

Regeneração (V, nível 8)

Uma forma avançada de Cura, permite regenerar órgãos perdidos e fechar ferimentos graves. Consome um ponto de vida para cada ponto de vida do ferimento; além disso, o ferido perderá também um mesmo número de pontos de vida. Ou seja, em questão de PVs, o ferimento duplica de gravidade – mas agora é uma ferida comum, que pode ser curada por maneiras convencionais.

Observe que, se o personagem realizar Regeneração em si mesmo, terá triplicado a gravidade do ferimento (multiplica por três os PVs perdidos).

Sensibilidade (S, nível 1)*

Enquanto este poder estiver ativo, os sentidos do personagem se ampliam e ele pode perceber coisas que os outros não podem. É um poder e tanto para um anão! Consome um ponto de vida ao ativar, e depois disso um a cada cinco turnos.

Sentir Espíritos (M e S, nível 1)*

Outro poder "sempre ativo". O personagem que possui Sensitividade e Mediunidade é capaz de "sentir a presença" de espíritos que estejam por perto. Porém, ele não sabe onde eles estão, ou o que estão fazendo, ou mesmo quantos são! Ver e Ouvir Espíritos são poderes separados.

Sugestão (C, nível 1 e D, nível 3)

Semelhante a Inspirar, este poder consiste em dizer alguma coisa – geralmente uma frase inocente – e, se o teste tiver sucesso, a vítima acreditará com todas as suas forças. Consome um ponto de vida.

Para dar ordens usando a Sugestão é preciso sutileza. Por exemplo, você quer que o Orc mate seu próprio parceiro, diga algo como "Ele é um maldito farsante! Odeia você, fala mal de você pelas costas. Você estaria muito melhor sem ele!"

Telecinésia (TC, nível 7)

O objetivo final do dom: mover objetos com a força da mente. O consumo em pontos de vida depende do peso do objeto: 1 PV por dígito de peso em quilos, para cada dois turnos. Se o objeto pesa menos de 1kg, não consome nada. Se pesa de 1 a 10kg, um PV a cada dois turnos. De 10 a 100kg, dois PVs a cada dois turnos, e assim por diante.

Telecontato (TP, nível 1)

Forma rudimentar de telepatia, semelhante ao contato telepático normal, mas possível apenas entre dois telepatas.

Termogenia (D, nível 5)

Permite ao personagem resistir ao frio, forçando seu corpo a produzir o calor necessário. Igual à magia divina Resistir ao Frio – mas, além de consumir um ponto de vida a cada cinco turnos, deixa o personagem com muita fome (para gerar calor o corpo queima suas próprias reservas de gordura).

Transferência Vital (V, nível 5)

Transfere força vital para outra pessoa – ou seja, cede pontos de vida para outro personagem.

Transmitir Pensamentos (TP, nível 3)

Como o nome diz, significa transmitir pensamentos diretamente para outra mente. Consome um ponto de vida por turno. Se o receptor também for telepata, use o poder Telecontato, que não gasta nada!

Ver Espíritos (M, nível 8)*

Similar ao poder de Ouvir Espíritos, também fica sempre ativo. O personagem com esse nível passa a ver espíritos como se eles fossem sólidos.

Vôo (TC, nível 12)

O verdadeiro mestre da Telecinésia é capaz de transportar seu próprio corpo a altas velocidades (Vn 42). Voar desta maneira consome um ponto de vida a cada três turnos.

LALO

PSIQUISMO NO D&D

As regras descritas aqui também podem ser usadas por jogadores de Dungeons & Dragons, com certas modificações: o Acólito e o Adepto são equivalentes da classe Elfo; o Monge e o Ronin são paralelos da classe Clérigo; e o Estudioso é o irmão psíquico da classe Mago. Apenas o Cigano não é possível, pois não existe no D&D nada que seja parecido com sua classe equivalente, o Bardo.

Para usar as classes psíquicas, conforme explicado, basta usar a tabela de experiência, dado de vida, benefícios e restrições do Mago, Clérigo e Elfo. Os poderes mágicos dessas classes não são utilizados.

INTRIGA MORTAL

Viva e deixe morrer nesta aventura de pura espionagem

Meu nome é Bond.
James Bond.

Quem nunca ouviu essa frase e esperou emocionado pela próxima cena? Filmes de ação/espionagem, com suas tramas impossíveis, prendem nossa atenção como nenhum outro (exceto, talvez, aqueles filmes proibidos para menores...). Agora, quem já jogou uma aventura de RPG nesse gênero? Eu não. E fico imaginando as tramas grandiosas, o destino da humanidade em jogo, a adrenalina correndo solta, todos aqueles carros, armas e mulheres (tá bom, homens também, antes que as leitoras queiram meu escalpo). RPG deve ser emocionante e divertido, e pouca coisa é mais emocionante ou divertida que um filme de James Bond. Mas chega de papo: o nome da revista é SÓ AVENTURAS, e não Conversa Fiada.

Que tal ser um agente secreto com permissão para matar? Nesta aventura, você será!

Luís já começa a se cansar dessa vida. Em um momento ele está na praia, descansando ao lado de algumas jovens amigas; no outro, o celular toca e o misterioso Chefe ordena que se apresente em vinte e quatro horas em New York e siga as instruções do homem que vai encontrar lá. Algumas senhas são combinadas, Luís abandona o sol, o mar e as amigas, corre para casa, pega uma valise de roupas já preparada e toma o helicóptero que aguarda no terraço do prédio.

Pouco depois ele está em um jato para New York. Mais algumas horas e estará na Grande Maçã, a capital do mundo. No avião, ele pensa em como está ficando cansado. Ok, ele é um agente com (quase) plenos poderes, e permissão para matar – como nos filmes. Mas e o preço? Sua vida pessoal estava indo para... ora, não tinha vida pessoal há um bom tempo. É, talvez seja a hora de deixar essa correria.

Sei... até parece...

Para melhorar, está chovendo em NY. Fantástico. Bem, Vamos lá. Leva meia hora para descobrir onde fica o maldito endereço. Um lugar esquecido pelos deuses e pelo departamento de saneamento da prefeitura, perto do rio Hudson. Pra chegar lá, mais duas horas. Luís calculou certinho de novo. Chega em cima da hora.

Lá dentro, vê dois homens e uma mulher. Nunca viu nenhum deles, mas isso não é de se espantar. Ele tem certeza de que, quando se apresentarem, reconhecerá todos.

E apresentar-se é a próxima coisa que fazem. Recitam seus números de identificação internacional; os nomes não importam, e afinal de contas são falsos. "Eles te dão um número, e te tomam o nome". E, é claro, Luís conhece todos de nome. Ou melhor, de número. A surpresa é que eles também o conhecem. Mas não de nome, nem de

rosto. Só um espião na história já conseguiu ficar conhecido por seu nome...

Luís se assusta. Uma porta se abriu, e o homem do outro lado é aquele em quem ele está pensando. Bem velho, é claro, afinal já faz trinta anos que ficou famoso. Mas ele mesmo. E, antes que qualquer um possa dizer alguma coisa, ele apresenta-se. Não que não tenha sido reconhecido por todos assim que abriu a porta. Ele sabe que foi. Mas afinal, ele é inglês, e sempre há a etiqueta britânica.

– Olá, jovens. Meu nome é Bond. James Bond. Diretor do Departamento de Segurança Avançada da ONU. Vocês poderiam me acompanhar até meu escritório?

O "escritório" é um aposento de cem metros quadrados, com uma parede cheia de monitores de computador, e a parede oposta ocupada por uma única tela gigantesca. A escrivaninha de Bond contava com todos os equipamentos de última geração imagináveis, e um grande sortimento de cadeiras. Umas dezessete. E, é claro, nenhuma janela. Os quatro se sentam, com cuidado para não dar as costas para a porta. Luís decide esquecer as senhas. É óbvio a quem ele deve obedecer ali.

– Bem, vocês devem estar imaginando o que é tão grave para reunir quatro dentre os melhores agentes especiais de vários países diferentes. Acontece que os inimigos são muitos para qualquer um enfrentar sozinho. Não podemos usar métodos tradicionais. Eles exigem equipes grandes, e quanto mais gente ficar sabendo disso, pior.

– Significa que nós não teremos nenhum apoio, hai? *– pergunta um dos outros agentes, um japonês.*

– É claro. Vocês estão por sua própria conta. Cada um cuida de si, e um do outro. Mas o problema, exatamente, é o seguinte...

Enquanto Bond diz isso e levanta-se, o monitor gigante exibe uma imagem da Terra vista do espaço.

– No meu tempo tínhamos que nos preocupar com russos e chineses. Agora colocamos essas bobagens de lado. Claro que ainda temos muito trabalho com terroristas, mas o Departamento de Segurança Avançada não se preocupa muito com isso. Nosso trabalho é imaginar quais podem ser as próximas ameaças, e nossos cientistas políticos e sociais afirmam que a humanidade não tem mais nada a temer de si mesma.

"Decidimos interpretar essa frase de outra maneira, e passamos a nos preocupar com o que pode vir de fora. Não posso dizer como chegamos a isso, mas descobrimos que uma guerra espacial entre potências alienígenas é muito provável nos próximos 50 anos.

– Dá um tempo! – interrompe a garota. Bond ignora.

– Bem, o DSA começou a preparar-se para não ficar indefeso nessa guerra. Cientistas em uma base na Antártida, representando todos os países, desenvolveram uma arma capaz de explodir naves espaciais de enorme porte. Estou autorizado a informar vocês sobre um teste realizado com um asteróide do Cinturão de Asteróides, entre as órbitas de Marte e Júpiter. O alvo tinha vários quilômetros de diâmetro, feito de ferro puro... e foi reduzido a pó.

– Isso é perigoso – comenta Luís.

– De fato. Por isso analisamos o histórico de todos os cientistas envolvidos no projeto, procurando por tendências terroristas ou criminosas. Um grupo criminoso com uma arma capaz de transformar a Terra em fragmentos poderia pedir países inteiros de resgate. Bem, foi isso. Procuramos cuidadosamente por alguém que pudesse querer usar a arma para chantagem, mas não pensamos que alguém poderia querer a arma para realmente explodir a Terra.

– O quê? – dizem todos.

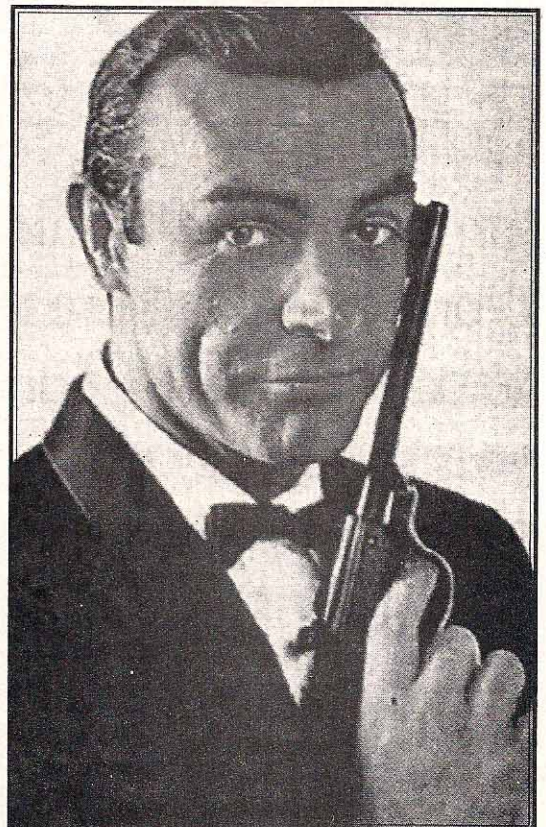
– Acredito que todos vocês já ouviram falar em Kali, a deusa hindu da morte. Bem, um grupo de cientistas de vários países fazem parte de um culto secreto a Kali. São todos cientistas porque seus dogmas são um tanto difíceis de entender. Basicamente, acreditam que a vida é apenas uma desagradável fase intermediária que precede a morte. Em culto à sua deusa, esse bando pretende sacrificar a humanidade inteira. E eles estão com a arma, não se sabe onde.

A loira levanta-se e ruma para a porta.

– Sinto muito. Eu vou embora. Primeiro você tenta me convencer que é J. Bond. Agora vem essa conversa absurda. Com licença, e até mais.

Aqui está uma aventura que merece o nome. Os personagens são agentes secretos de elite (de qualquer país), com permissão para matar, designados pela ONU para uma missão secreta: acabar com um culto de adoradores de Kali, que planejam sacrificar toda a humanidade usando uma arma capaz de explodir a Terra.

Claro, a trama é absurda, mas é essa a idéia. Como em DEFENSORES DE TÓQUIO, é preciso manter a perspectiva de que, afinal de contas, esses filmes de espionagem NÃO SÃO sérios. Alguns podem dizer que GURPS talvez não seja indicado, que GURPS é para aventuras realistas. Opa! Peraí! Supers é realista? Illuminati é realista? Horror é realista? GURPS é divertido, isso sim, aliás como a maioria dos RPGs.

Os PCs devem ser construídos com 200 pontos, pois são espiões experien-

Depois de tantos apuros, nosso amigo Bond virou chefe e agora comanda outros espiões para salvar o mundo

tes – talvez os melhores de seus respectivos serviços secretos. Desse total, 15 pontos devem ser gastos com a vantagem Poderes Legais (a pontuação máxima). De resto, sugiro comprar altos Níveis de Habilidade em Armas de Fogo, Condução, Sex-Appeal, Perícias de Ladrões e Espiões... ora, tenho certeza que vocês sabem!

Além dos filmes de James Bond, claro, esta aventura foi inspirada na música *Secret Agent Man*, gravada por Johnny Rivers em mil novecentos e computador a válvula. Se o Mestre conseguir assistir a um filme de Bond e ouvir a música (melhor ainda se conseguir a letra), com certeza vai entrar no clima.

Agora, seu jogador espertinho, pare de ler. Tudo que você precisava saber já foi dito, e o que existe daqui em diante é apenas para os olhos do Mestre. Afinal, não tem graça saber quem é inimigo e quem não é.

PARTE 1: MERCENÁRIOS

Bond é um NPC de 300 pontos (você não precisa construí-lo, pois sua participação é pequena). Depois de sair de seu escritório, os personagens podem fazer o que quiserem. Cada um deve ter seus métodos, e vai querer usá-los. Isso pode levar cada um para um lado. Tudo bem, mas não deixe que eles se separem muito; eles devem, pelo menos, continuar em New York.

Durante essa fase inicial de investigações, temos dois episódios principais:

Os Mercenários de 50 Pontos

Cedo ou tarde, não importa o local da cidade, os Pcs fazem contato com os soldados do culto. Não são maníacos religiosos, apenas mercenários muito bem pagos pelo culto de Kali para descobrir quem a ONU e o DSA iam designar para procurá-los – e acabar com eles. Tudo bem, são NPCs mixurucas, feitos com apenas 50 pontos. Nessa fase da aventura os personagens devem colocar em ação seus supercarros, armas disfarçadas e outros equipamentos bacanas de espionagem. Detalhe: os mercenários são "conversáveis". Eles não sabem que seus chefes pretendem explodir a Terra, e com certeza não vão gostar se ficarem sabendo (e se forem convencidos disso). É pouco provável que alguém pense nisso, exceto uma personagem feminina que tentaria seduzir seus perseguidores antes de matá-los com a clássica pistola escondida na cinta-liga...

A Vítima Indefesa de Sempre

A investigação dos personagens deverá levá-los a encontrar a bela arqueóloga Annie Witson, que pode fornecer informações sobre os adoradores de Kali. O lugar exato do encontro não é importante, mas um dos vários museus de New York seria adequado. O Mestre deve escolher a melhor situação para "fisgar" o personagem escolhido. Fisgar, sim senhor! O espião que encontrar Annie deve apaixona-se por ela, pois é uma perfeita *Bond-girl*: linda, loura, uma vítima inocente em meio a todo esse negócio de intriga e espionagem. O Mestre deve escolher o personagem (talvez o jogador) mais suscetível.

Seja como for, em algum momento "rola um clima" entre Annie e o espião escolhido. O Mestre e o jogador devem representar um tórrido diálogo, cheio de insinuações. Em algum momento da conversa a coisa fica mais séria – Annie deixa cair um livro, os dois abaixam-se para pegar... seus rostos ficam a centímetros um do outro... fica no ar aquela tensão que antecede o beijo... e aparecem uns vinte daqueles mercenários de 50 pontos para estragar tudo!

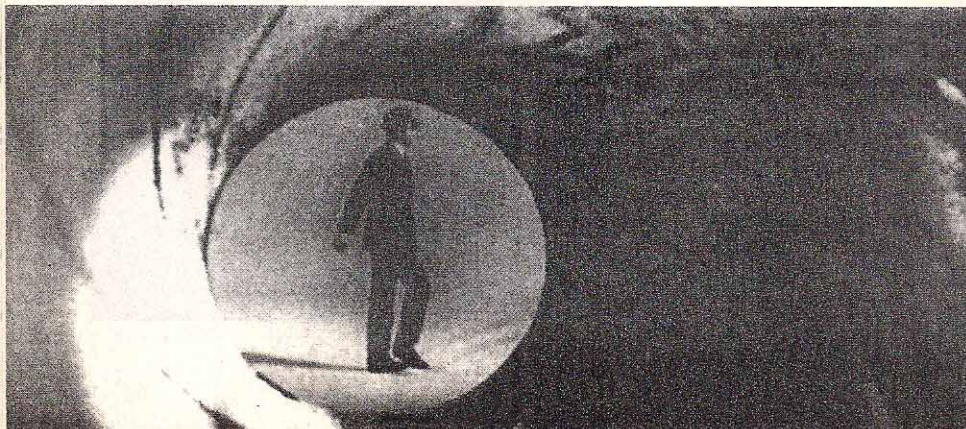
Rola um tremendo tiroteio, claro. Annie é baleada. Se os PCs vencerem o combate, apenas pule para a parte seguinte. Caso contrário, todos são amarrados e colocados em um furgão. Dois mercenários vigiam enquanto um terceiro dirige. Se os personagens conseguirem bolar um plano e escapar, tudo ótimo. Caso contrário, o furgão sofre um sério acidente e os três mercenários morrem ou perdem os sentidos, dando aos espiões a chance de fugir. Lembre-se, Annie ainda está com eles – e ferida.

PARTE 2: OBA, FESTA!

O ferimento de Annie não é tão sério assim: apenas um tiro no braço que custou-lhe 1 PV, coisa facilmente resolvida com um teste de Primeiros Socorros (está para nascer um grupo de PCs em que pelo menos um personagem não tenha essa perícia). De qualquer forma, Annie está muito assustada; é uma pessoa comum, e nunca esteve envolvida nesse tipo de aventura!

Em certo momento um contato encontra os espiões e entrega-lhes um envelope, contendo passagens de avião e convites para a festa de encerramento de um importante congresso científico em Genebra, Suíça. Foram enviados por Bond, com instruções para que os agentes compareçam em casais. Se não houverem espiãs suficientes no grupo – ou se elas não cooperarem –, os agentes precisam descolar alguma companhia. O amiguinho de Annie pode convidá-la; ela diz que está assustada com tudo isso, mas sente-se segura ao seu lado (aiquelindo!).

Chegando em Genebra, os personagens hospedam-se no hotel cujo salão de festas está reservado para o evento. É aqui que os PCs devem usar aquelas perícias de Dissimulação, Lábia, Sex-Appeal e tudo o mais para descolar pistas com os convidados, quase todos cientistas. Perícias com línguas serão necessárias, pois na Suíça fala-se alemão (cerca de 70%), francês (20%) e italiano (10%). Com alguma conversa – e talvez alguma encrenca – os personagens descobrem que o templo de Kali fica em uma montanha no Himalaia.

Quando o personagem que fez a descoberta reúne-se aos outros para contar... adivinhe quem aparece? Uma multidão daqueles mercenários chatos de 50 pontos, dispostos a tomar os cientistas como reféns e atirar nos PCs.

Com sorte eles conseguem sair do hotel e alcançar um dos carros. (Quê? Eles NÃO trouxeram seus supercarros para Genebra? Que espiões incompetentes!)

Agora vem a obrigatória perseguição de carros em alta velocidade. Isso é feito disputando constatemente o NH em Condução do espião que estiver no volante e dos mercenários. Vale atirar pelas janelas (PCs e mercenários), manobras perigosas e esse tipo de coisa. No fim, claro que os PCs conseguem despistar seus perseguidores – ou fazer com que sofram algum acidente espetacular, como cair de um penhasco, chocar-se com um caminhão ou passar sob um bate-estacas na hora errada...

Terminada a perseguição, é momento de rumar para a cordilheira do Himalaia, norte da Índia. Annie está com os nervos em frangalhos, ensopando de lágrimas o colarinho de seu querido espião, mas decide que vai acompanhá-lo até o fim. Que garota!

PARTE 3: HIMALAIA

Chegando ao Himalaia, é questão de achar a montanha certa e conseguir equipamento de alpinismo. Essa parte não vai ser tão fácil, pois os PCs estão perto demais para o gosto do culto – e haverá pelo menos 1d mercenários de tocaia onde quer que eles estejam. Se passar pela cabeça de alguém deixar Annie em algum vilarejo para que fique segura, ela vai implorar que não façam isso: não quer ficar sozinha, temendo que "aqueles homens horríveis" atirem nela outra vez.

A escalada não é particularmente difícil, pois o templo fica bem perto da base de uma das montanhas mais próximas. A subida por ser feita com os níveis pré-definidos de Escalada (DX-5 ou ST-5) se alguém não tiver a perícia. O problema são os sempre presentes mercenários de 50 pontos, perseguindo-os montanha acima...

Chegando no lugar, os PCs encontram-se diante de um belíssimo templo hindu. Eles entram (não sem algum trabalho) e vêem centenas de cientistas com roupas estranhas. Todos são NPCs de 100 pontos, com altos NHs em perícias científicas. No centro do salão principal há um enorme buraco no chão, uma falha geológica localizada pelo culto. Um imenso canhão, a arma mencionada por Bond, está pendurado no teto – seu cano apontando para baixo, direto para o buraco. Em um altar há um grande botão vermelho que obviamente aciona a arma.

Um sacerdote que está de pé no altar (esse tem 150 pontos) percebe a entrada dos PCs e diz:

"Perfeito! As vítimas para o sacrifício preliminar já chegaram. Sacrificando esses infiéis, conseguiremos a atenção de Kali e vamos receber a posição superior que será nossa por direito no outro mundo."

Agora vem uma parte engraçada. Os cientistas querem capturar os PCs levá-los para o altar, enquanto os PCs também querem chegar até o altar – mas sem serem capturados. Eles devem bolar alguma maneira de conseguir, talvez fingindo rendição ("Ok, sua deusa Kali é poderosa demais, não podemos com ela!").

Nesse instante, contudo, um ou dois espiões são esfaqueados pelas costas. Por Annie! Essa é outra das regras de ouro da música de Johnny Rivers: "Cuidado com os rostos bonitos que encontrar. Um rosto bonito pode esconder uma mente maligna!" Ann Witson é um NPC de 200 pontos, com altíssimos NHs em Arqueologia, Sex-Appeal, Dissimulação e Lábia. Enquanto o culto dá boas-vindas à sua grã-sacerdotisa, líder do culto, Annie ordena que os PCs sejam amarrados no altar para o sacrifício.

No momento em que os membros do culto erguem suas adagas cerimoniais, uma corda é jogada por uma abertura no telhado. Um indiano armado com metralhadora desce pela corda, atirando em gritando o nome de Shiva – a deusa hindu que se opõe a Kali. Annie é baleada, desta vez de forma grave (aquele tiro no braço foi acidental, mas ela soube aproveitar o fato para melhorar seu disfarce). Muitos cientistas morrem antes que alguém consiga derrubar o adorador de Shiva, que é esquartejado logo em seguida. Os PCs nunca saberão quem era o cara, mas ele deu-lhes uma chance de escapar e virar o jogo.

Se os jogadores pensarem rápido, podem tomar o controle da situação (na pior das hipóteses, se ninguém tiver uma boa idéia, uma bala perdida pode romper a corda que prende um deles). Eles devem destruir o detonador da arma ou talvez a própria. Cortar os suportes que seguram o canhão no teto resolveria o problema – a arma cairia na fenda e nunca mais seria vista. O mundo está salvo.

Mas a aventura não terminou. Os PCs ainda devem descer a montanha, talvez com os sobreviventes do culto em seus calcanhares, até alcançarem uma providencial pista de pouso e fugirem em um conveniente avião bimotor estacionado ali...

MUDANDO TUDO

Tudo que foi dito é apenas um guia geral. Da maneira que foi colocada a aventura fica mais emocionante, mas nada pior que um Mestre sem imaginação que não dá liberdade aos jogadores. De repente, a base dos adoradores de Kali poderia ficar na Lua ou em uma estação orbital – obrigando os PCs a seqüestrarem um ônibus espacial para chegar lá! E, se alguém descobriu a verdade sobre Annie (talvez um espertinho tenha lido a revista), ou se ela foi deixada em algum lugar pelo caminho, o episódio da facada nas costas deverá ser abandonado. Não se perde muita coisa, a não ser a piada com Michael Jackson (*"Annie, are you Ok?"*). Isso é RPG: se os personagens reagem de forma diferente, tudo pode acontecer diferente.

Se o grupo gostou da aventura e deseja continuar com o gênero, não tem problema – vão apenas matar o Mestre de exaustão, de tanto assistir vídeos do James Bonde e inventar ameaças mirabolantes. Por outro lado, pode ser que os jogadores tenham se apegado aos personagens – mas não ao cenário. Uma boa idéia para quem estiver nessa situação é começar uma campanha de *GURPS Illuminati*. No mundo de Illuminati, espiões com tanta autoridade só podem existir por um motivo: cuidar dos estranhos interesses dos manipuladores secretos. Talvez James Bond, depois de velho, tenha se tornado um Illuminati, um grande manipulador; ou talvez seja só uma marionete importante.

Mas o que eu faria mesmo seria guardar os personagens na gaveta para, a cada dois ou três meses, jogar outra aventura como essa. Isso sim é divertido!

LALO

ETRIEL, NI-GUARÁS E OUTROS NEFASTOS

Um novo clã de Vampiros, Nosferatu desgarrados e uma tribo perdida de Lobisomens no Brasil Centro-Oeste

Muitos jogadores brasileiros do sistema *Storyteller* gostam de ambientar suas histórias em nosso próprio país. Realmente, o terror sórdido desses jogos torna-se muito mais palpável em ambientes conhecidos.

Os magos de *Mage* são bem mais cosmopolitas e internacionais que seus colegas lobisomens e vampiros. De fato, a situação das Tradições no Brasil não é diferente de qualquer outro lugar no mundo. Inclusive, como magos viajam mais freqüentemente fugindo da Tecnocracia, não é difícil encontrar magos famosos por aqui. Já os vampiros e lobisomens são seres mais sedentários, que estabelecem bases. Vampiros vivem séculos em um mesmo lugar (exceto Gangrel; desses, o Brasil deve estar cheio). Lobisomens, apesar de um pouco mais móveis, não são como os magos.

Este artigo tem por objetivo tornar mais interessante uma crônica ambientada no Brasil. Serve tanto para *Vampiro* quanto *Lobisomem* ou *Mage* – na verdade aproxima-se do que se costuma chamar *cross-over*. Apresentamos um clã e uma linhagem para *Vampiro* e uma tribo perdida de lobisomens. Nem todas são apropriadas para se jogar; Etriel, especialmente, é mais adequada para coadjuvantes, tanto para *Vampiro* como para *Lobisomem*.

Os livros *Storyteller* são um pouco reticentes sobre a América do Sul (talvez porque a maioria dos americanos não conheça direito o continente). Estabelecem uma baixa população de vampiros e lobisomens por aqui – baixa demais para satisfazer a nós, RPGistas brasileiros! Os livros de *Vampiro* dizem que não existe Camarilla na América do Sul, e que o lugar é dominado pelo Sabá; e *Lobisomem* declara que o continente é domínio de outras espécies de licantropos, havendo muito poucos Garou.

Essa aparente distração dos autores com relação à América do Sul não deixa de representar uma vantagem: nós, brasileiros, temos muita liberdade para inventar o cenário que desejarmos para nossa crônica. DRAGÃO BRASIL optou por criar um ambiente tão rico quanto possível, através de artigos como "A Saga de Sangue" e "Universidade dos Lobos". Nosso cenário estabelece que a Camarilla está muito bem instalada nos grandes centros como Rio e São Paulo, bem como muitos Garou – permitindo que os jogadores tenham acesso a mais clãs e tribos.

ETRIEL, VAMPIROS HERÓICOS

A Antediluviana Clandestina

Exceto pelo Distrito Federal, um paraíso político para os Ventrue, o Brasil Centro-Oeste é vastamente ignorado pela Família. O Sabá tem interesse limitado pela região, e grupos menores como os Seguidores de Set e seus inimigos, os Filhos de Osíris (de *The Hunters Hunted*) fizeram um lar do lugar. Em qualquer outro ponto do Brasil, os Etriel seriam quase impossíveis: alguém os acharia e daria um jeito de colocá-los na Jyhad. Mas, por algum motivo, a região inteira está praticamente fora da guerra de manipulações (talvez esteja sendo "guardada" para alguma coisa, como uma carta na manga).

Talvez o motivo disso seja a proteção da própria Etriel, uma "antediluviana clandestina". Etriel era uma das filhas de um casal do leste da Ásia que viajou para o oeste em busca de uma vida melhor (mas isso faz MUITO tempo mesmo). No caminho, passaram perto do refúgio de Caim (a "primeira cidade") e foram pêgos por um dos da segunda geração. Os cinco membros da família foram completamente sugados para alimentar o filho de Caim, que estava em frenesi – mas, depois de tudo acabado, ele se apaixonou pela garota já morta.

A solução era óbvia. Naquela época isso já fora proibido por Caim, mas mesmo assim ele deu seu sangue à pequena Etriel. Viveu com ela umas poucas semanas, mas a intriga entre o povo de Caim aumentava, e ele preferiu mandá-la para longe. Dominou-a e deu a ela uma ordem para "ir para o mais longe que puder".

O mais longe que ela conhecia era a terra de seus pais, no leste distante. Voltou para lá, mas mesmo depois de chegar ainda não achava suficiente. Incentivou então seu povo a desenvolver a ciência náutica, que anos depois salvou muitos de seu povo do Dilúvio.

Quando o Dilúvio veio, o povo de Etriel subiu em seus barcos e sobreviveu, dispersando-se (talvez alguma cria de Etriel seja a origem dos misteriosos vampiros japoneses). Etriel, porém, movida pela ordem de "ir para

ILUSTRAÇÕES - EVANDRO GREGÓRIO

o mais longe que puder", navegou sempre para leste, chegando finalmente à América do Sul. Juntamente com jesuítas espanhóis, penetrou mais e mais na região pantaneira que hoje viria a ser Mato Grosso, onde os intermináveis conflitos dos Cainitas nunca a achariam. De fato, ela nunca chegou a saber o que era!

Vampiros Pantaneiros

Chegando ao Mato Grosso, Etriel desenvolveu suas próprias Disciplinas e seu próprio código de conduta. Os vampiros Etriel consideram seu vampirismo um dom, e não uma maldição. Na verdade, não se consideram vampiros, e relacionariam-se mais facilmente com Garou que com Cainitas. Os Garou provavelmente os considerariam, em um primeiro contato, "outros licantropos" em vez de "coisa da Wyrm".

De fato, os Etriel não estavam presentes no processo de corrupção dos vampiros, e realmente não são agentes da Wyrm. Todos eles possuem uma causa, uma missão, geralmente nobre. Antes de tornar-se um Etriel, o " aspirante" deve escolher uma causa e provar sua dedicação a ela; os Etriel com base em Mato Grosso costumam atuar nos conflitos de terra envolvendo índios e posseiros – quase sempre em favor dos índios. Em São Félix do Araguaia, evitaram a ocupação de 170 mil hectares da fazenda Suia Missu, devolvida aos xavante pela empresa petrolífera italiana ENI, pouco depois da Eco-92. Muitos Etriel foram responsáveis por lendas indígenas sobre espíritos protetores.

Embora o "Quartel General" Etriel seja o Centro-Oeste, representantes do clã podem ser encontrados em demais pontos do Brasil – quase sempre empenhados em suas missões heróicas.

Iniciando um Etriel

O clã escolhe para novos membros aqueles que são considerados possuidores de maior potencial para a vida eterna, e de preferência pessoas que já tenham tido filhos. A cerimônia de iniciação dos Etriel é bastante singular. Uma festa normal, de acordo com os costumes e classe social locais. Em dado momento, os convidados Etriel separam-se dos demais e reúnem-se em um lugar seguro. Ali, TODOS os Etriel presentes sugam o sangue do aspirante e colaboram com seu sangue para o "coquetel cerimonial". Sendo assim, a maioria dos Etriel não tem senhor (exceto os "filhos" de Etriel, de 4ª geração, e a própria Etriel), e são imunes a laços de sangue como os Sabá. Além disso, a geração do novo Etriel será determinada como se seu senhor fosse o mais poderoso entre os presentes, e assim Etriel de baixa geração são comuns.

Aviso aos adeptos da Diablerie: cometê-la com um Etriel não é uma boa idéia. Tudo funcionará como de costume, mas parte da personalidade da vítima virá junto, e o Diablerier adquire uma profunda preocupação com a humanidade... se você quer Diablerie, vá ler "Demônio: a Negociação"!

Os Etriel possuem uma organização também singular, que se poderia chamar de "democracia telepática". A qualquer momento um Etriel pode se concentrar, e ficará sabendo a opinião do clã sobre um determinado assunto. Isso é chamado Consenso de Etriel, e não requer nenhum teste. É claro que o assunto tem que ser de interesse e conhecimento do clã. Perguntar "qual é a melhor cor em *Magic*" ou "como eu entro na fortaleza Tremere" não dá resultados, apenas questões éticas, morais, políticas e similares. É sempre "eu devo?" e não "como?".

A Bruma e as Disciplinas

Além do Consenso de Etriel, a grande lei do clã se chama a Bruma. Tem a ver com a filosofia Etriel que o "dom" da vida eterna é só para os que são dignos e têm uma causa – e tem relação também com a maneira de agir dos Etriel, sempre indiretamente, sempre nas sombras. A Bruma é semelhante à Máscara, mas muito mais rigorosa na medida que todo Etriel, sem exceção, concorda com ela. Segundo a Bruma, os Etriel não devem fazer nada que possa revelar a existência do grupo. Isso é sutilmente diferente da Máscara, na medida que um Etriel pode demonstrar seus poderes abertamente, desde que o faça de uma maneira que possa ser atribuída a Deus, gnomos, fantasmas, charlatanismo ou o que for (para quem já jogou *Mage*, isso é de certa forma similar à Magia Coincidencial).

Os Etriel possuem uma Disciplina comum a outros vampiros, a Ofuscação, e outras duas Disciplinas próprias.

Ajuste

Esta Disciplina é uma forma distorcida de telepatia, uma mistura peculiar de Auspícios e Dominação. Aqueles que a possuem podem ver dentro da mente de alguém e alterá-la suavemente. Diferente da Dominação, o Ajuste dificilmente é percebido, pois funciona de maneira muito sutil: o contrabandista vai levar um engradado para algum lugar e depois trazer cheio de muamba. O Etriel quer pegar uma carona, então usa o Ajuste e... *Ei, por que não levar aquele caixão lacrado que vi na mansão abandonada? É muito melhor, tem o peso exato e ninguém vai querer abrir!*

• Toque

O Etriel pode mudar detalhes, como a cor com que alguém vai pintar o quarto ou a loja onde vai comprar algo, e não saberá exatamente o que a pessoa pensava antes. Nenhuma leitura de mente; a intenção a ser mudada deve ter sido declarada pela pessoa, adivinhada ou deduzida.

Sistema: gaste um ponto de Força de Vontade e jogue Manipulação + Lábia (dificuldade 4, geralmente).

•• Opinião Não-Requerida

Permite saber telepaticamente sobre alguma dúvida de uma pessoa e influenciar sua decisão, ou fazê-la voltar atrás em uma decisão que acabou de tomar (o critério é que a pessoa ainda não tenha tomado nenhuma atitude a respeito). Só se pode fazer a pessoa optar por algo que já era uma das alternativas, não se pode sugerir uma alternativa nova.

Sistema: jogue Percepção + Empatia (dificuldade 4) para descobrir a dúvida e quais são as alternativas; a seguir gaste um ponto de Força de Vontade e jogue Manipulação + Empatia para influenciar essa decisão (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima, ou menor se a decisão for, para ela, algo de pouca importância).

••• Idéia Luminosa

Esta foi usada no exemplo do contrabandista. O Etriel lê algo em que a vítima está pensando, e "sugere" mentalmente uma idéia a respeito. Note que nada obriga a vítima a aceitar a idéia; pode-se usar Opinião Não-Requerida em seguida para garantir isso.

Sistema: gaste um ponto de Força de Vontade e jogue Manipulação + Subterfúgio. Se o Etriel não sabia de antemão o que ia "sugerir", terá que descolar uma idéia bem rápido: jogue Raciocínio + Subterfúgio ou Raciocínio + alguma Habilidade relacionada ao assunto em questão.

•••• Comando

Faz com que a vítima faça alguma coisa adicional ao que pretendia, do tipo "aproveitar para". Depois a pessoa fica pensando "por que diabos eu fiz aquilo?"

Sistema: gaste um ponto de Força de Vontade e jogue Manipulação + Subterfúgio. A partir do nível 4, o Etriel pode converter Pontos de Sangue em pontos de Força de Vontade (similar à regeneração de ferimentos).

••••• Plantar Idéia

Idêntico à Idéia Luminosa, mas é possível "fuçar" na mente da vítima e plantar a idéia em algo que a pessoa nem esteja pensando no momento (quando pensar no assunto, terá a idéia). Pode-se também fazer alguém lembrar-se de algo que estava "no fundo do baú" mental *("É mesmo! Minha tia Nice é especialista nisso!")*.

•••••• Torcer

Muda-se à vontade a opinião da pessoa sobre qualquer assunto, quer a vítima esteja pensando nisso ou não.

Sistema: gaste um ponto de Força de Vontade e também um Ponto de Sangue, e jogue Manipulação + qualquer Habilidade relacionada ao assunto (a critério do Narrador).

Mudança

A Mudança altera a forma do corpo do Etriel ou parte dele. No entanto, tudo continua com a mesma massa, volume e consistência: não se pode criar garras que cortem de verdade, pois elas serão de carne.

• Mudança Menor

Muda-se a cor dos cabelos, olhos, pele, cabelos (tipo, comprimento, espessura ou cor), um traço de expressão ou outro detalhe simples. Pode-se fazer apenas uma Mudança Menor por dia, não sendo necessário nenhum teste.

•• Mudanças Múltiplas

Diversas Mudanças Menores ao mesmo tempo, até um máximo calculado como 18 - geração + nível em Mudança. Essas Mudanças só duram enquanto o Etriel estiver concentrado nelas, enquanto Mudanças Menores de verdade são permanentes.

Sistema: gaste um Ponto de Sangue. Nenhum teste é necessário.

••• Barro

Enquanto esta Disciplina estiver ativa, a carne do Etriel pode ser moldada com as mãos como barro. Uma vez encerrado o efeito, o Etriel fica na forma que estiver, e NÃO volta ao normal.

Sistema: gaste um Ponto de Sangue e teste Vigor + Autocontrole para ativar, e depois disso um Ponto de Sangue a cada dois turnos.

•••• Alteração

Como a anterior, mas o trabalho de "moldar" pode ser feito com a mente, tornando possíveis efeitos como pele cheia de espinhos ou garras (lembre-se que os espinhos ou garras serão sempre de carne!).

Sistema: idêntico ao anterior.

••••• Copiar

Usando este poder, o Etriel fica fisicamente idêntico a alguém que já tenha Registrado (ver Registrar, adiante). Isso só altera o corpo; se ele pretende se fazer passar pela outra pessoa, deve também caprichar na interpretação.

Sistema: gaste um Ponto de Sangue e teste Percepção + Autocontrole. Para voltar ao normal apenas gaste um Ponto de Sangue.

•••••• Morfismo

O Etriel é de geléia (ou de desenho animado). Esconde-se atrás de um poste bem fino, ou passa pelo buraco da fechadura ou por baixo da porta, ou abre um buraco no peito para que a estaca passe direto...

Sistema: gaste um Ponto de Sangue por mudança. Lembre-se que sempre se mantém a mesma massa e volume totais – se o Etriel se esconde atrás de um poste fino, vai ficar MUITO alto...

Registro

Isso não é propriamente uma Disciplina. Funciona como uma, mas os níveis não precisam ser comprados. O nível do Etriel em Registro é igual ao nível em Ajustes ou Mudança, o que for maior. Registro serve para usar poderes de Ajuste ou o poder Copiar de Mudança em pessoas que não estão cara-a-cara com o Etriel. Estas são as exigências para usar o Registro em cada nível:

Nível 1: é preciso realizar um ritual que dura uma hora, com alguma coisa da vítima (unha, fio de cabelo, lenço sujo de sangue...);

Nível 2: a pessoa deve estar na frente do Etriel e este deve conhecê-la muito bem;

Nível 3: pode-se Registrar a pessoa durante uma conversa;

Nível 4: apenas com um toque;

Nível 5: com o olhar;

Nível 6: pode-se "copiar" um Registro da mente de outro Etriel, bastando um toque e a permissão do outro.

NEFASTU, OS RATOS DO PÂNTANO

Os Nefastu são uma Linhagem (ver Manual do Jogador) desgarrada dos Nosferatu. Eles descendem de Manuel D'Olivares, um mendigo português Abraçado no século XV. Seu senhor, de 5ª geração, estava explicando a Manuel em que ele se transformara, quando o esgoto foi invadido pela Inquisição. Manuel escapou milagrosamente, mas nunca foi introduzido à sociedade Cainita. Por solidão, acabou embarcando na expedição de Martim Afonso de Souza, em 1530. A palavra Nefastu é o melhor que ele foi capaz de lembrar-se de um nome que só ouviu uma vez: "Agora você é um Nosferatu, como eu."

São seres escondidos e assustadiços, vivendo na escuridão do Pantanal – mas também podem ser

Tímidos e covardes, os pequenos Nefastu escondem-se na escuridão dos pântanos e esgotos

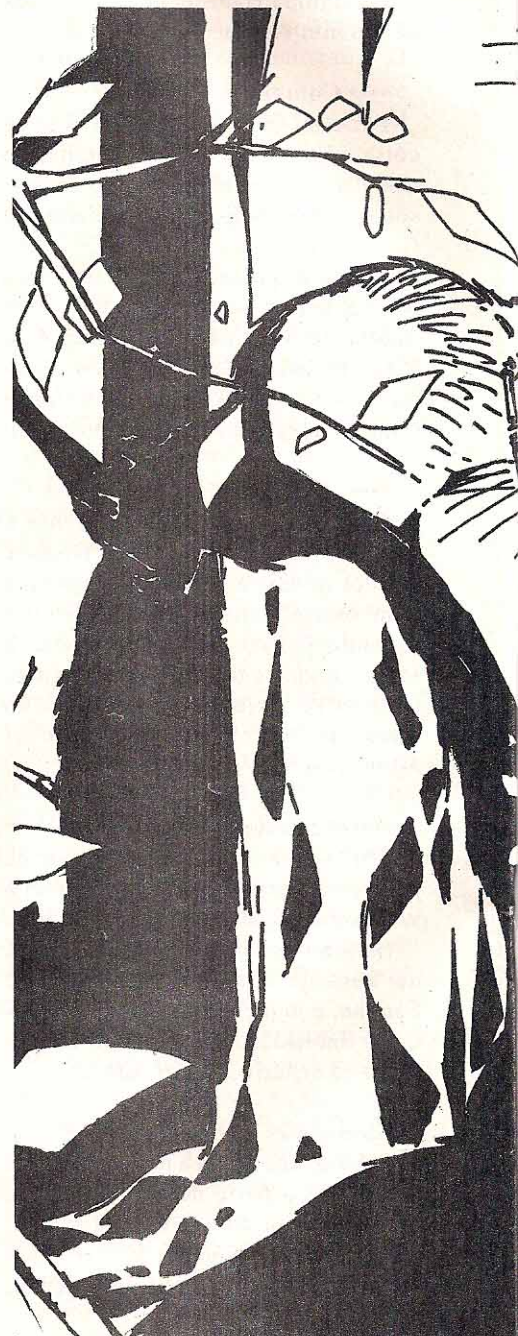
encontrados nos esgotos de grandes cidades, ou em qualquer buraco profundo o bastante. Alimentam-se de animais, e durante as raras vezes em que saem para caçar humanos, o fazem em bando. Não sabem o que é um vampiro, nunca ouviram falar em Bram Stoker ou na Máscara. São invariavelmente pequenos e medrosos: o Abraço reduz sua altura a menos de 1,50m, e sua Coragem a um máximo de 2.

Possuem Ofuscação, Fortitude e Metamorfose, mas sua Metamorfose é um pouco diferente. Ao invés de garras de luta, têm garras de rato para subir em paredes. Ao invés de fundir-se ao chão, podem atravessá-lo (mesmo concreto) para atingir os esgotos. E, em vez de lobos, usam a forma de ratos – preferindo o ratão-do-banhado, um grande roedor pantaneiro de mais de meio metro, bom nadador. A forma de morcego também é utilizada, pois eles são comuns no Centro-Oeste.

NI-GUARÁS, A TRIBO PERDIDA GAROU

O Brasil central não é habitado por Garou. Mas como explicar, então, que o folclore brasileiro esteja cheio de histórias de lobisomens? Isso só pode ter uma explicação: que o Centro-Oeste é habitado por uma tribo Garou há muito esquecida pelas outras. Porém, seria demais aceitar um clã esquecido e uma tribo perdida. Coincidência? Quem joga *Mage* sabe que isso não existe...

Milênios atrás, os Garou decidiram dar caça a outras espécies de licantropos (a Guerra da Fúria). Muitos não concordaram com isso, como os Filhos de Gaia. A tribo dos Guerreiros Calados, cuja filosofia era "cada um fazer sua parte em silêncio", também não concordou – mas diferente dos Filhos de Gaia, que tentaram deter os outros, os Guerreiros Calados preferiram afastar-se, achando que todos estavam sob influência da Wyrm. Para "fazer sua parte", reuniram um imenso bando de licantropos diversos e saíram em busca de um lugar melhor (viajando pela Umbra).

Acabaram se encontrando com o Curupira, um líder Etriel, que consideraram um espírito. O Curupira consultou o Consenso Etriel e o clã decidiu, pela primeira e única vez, interferir fora de sua zona de ação e ajudar os Guerreiros e seus protegidos licantropos. Os Etriel, agindo conjuntamente em Rituais guiados por Guerreiros e espíritos, usaram o Ajuste para fazer com que os outros Garou esquecessem que um dia existiu uma tribo chamada Guerreiros Calados.

Mantêm aqui uma população de lupinos razoavelmente maior que a de outras tribos, cruzando com o lobo-guará, de quem tiraram seu novo nome. Seu totem é a Formiga, que faz sua parte todos os dias com paciência. Sua Força de Vontade inicial é 3, e podem ter qualquer Antecedente. Procuram proteger as vítimas de qualquer tipo de injustiça – e, como os Etriel, também atuam na defesa dos índios no cerrado matogrossense. Em 28/04/92 ajudaram a tribo nhambiquara a incendiar cinco caminhões e um trator, e também enfrentaram jagunços do Ventrue Marco Antonio Bogaski para impedir a extração de mogno das terras indígenas. Fisicamente, são cinzentos e focinhudos como os lobos-guará – e, como eles, têm um cheiro forte que pode ser notado de longe.

Dons dos Ni-Guarás

Nível 1: Sentir a Wyrm (como o dos Impuros) e Comunicação com Animais (como o dos Galliard).

Nível 2: Gerar Ignorância (como o dos Ragabash) e Determinação (como o dos Philodox).

Nível 3: Adaptação (como o dos Peregrinos Silenciosos) e Golpe Piedoso (como o dos Portadores da Luz).

Nível 4: Casulo (como o dos Hominídeos) e Vida Animal (como o dos Lupinos).

Nível 5: As Mil Formas (como o das Fúrias Negras) e Alcançar a Umbra (como o dos Peregrinos Silenciosos).

LALO

Os Ni-Guará são, em grande parte, responsáveis pelas lendas sobre lobisomens no campo e cerrado brasileiros

HAPPY HOUR

J. MAURO TREVISAN
roteiro
EVANDRO T. GREGÓRIO
desenhos
MIRIAM TOMI
letras

ESSA É A MELHOR PARTE DO DIA.
E VOCÊ É UM CARA DE SORTE, SABIA?
A ANNE É UMA GRANDE MULHER, A MELHOR QUE EU JÁ CONHECI. CLARO QUE DIGO ISSO COM O MAIOR RESPEITO.
VOCÊS NASCERAM UM PARA O OUTRO E QUEM SOU EU PARA ATRAPALHAR A "GRANDE ORDEM DAS COISAS", NÃO É MESMO?
OK, SE EU NÃO ESTOU ENGANADO VOCÊ TÁ QUASE CHEGANDO.
ESSA CONVERSA TODA TE DEIXOU ANSIOSO, CERTO? É, EU SEI COMO É.
FALTA POUCO AGORA.
NOSSA, CARA! ELA ATÉ DEIXOU A PORTA ABERTA. REALMENTE ELA DEVE ESTAR LOUCA PARA TE VER.
FALTA POUCO. É SÓ PASSAR PELO JARDIM E CRUZAR A PORTA.
ALIÁS VOCÊ PRECISA PEDIR PRO BILLY CORTAR A GRAMA.

BEM, AÍ ESTÁ ELA.
PERDOE A MINHA SINCERIDADE MAS HOJE ELA ESTÁ SIMPLESMENTE MA-RA-VI-LHO-SA!
ESSE VESTIDO NEGRO CAIU MUITO BEM E O VÉU DÁ UM CERTO... AR DE MISTÉRIO!
E TUDO ISSO PARA VOCÊ, MEU AFORTUNADO AMIGO.
TUDO PARA VOCÊ.
AGORA VAI LÁ E ABRAÇA ELA, CARA. MOSTRA O QUANTO VOCÊ A AMA.
BEM, NÃO DEU CERTO, NÃO É? EU SABIA.
TINHA CERTEZA DISSO.
ALGO DENTRO DE MIM DIZIA QUE ALGO IA DAR ERRADO.
TUDO BEM, A CULPA É MINHA. EU DEVIA TER AVISADO.
ALIÁS,
VOCÊ NÃO IA PODER FAZER NADA COM ELA MESMO...
PELO MENOS NÃO COM ESSE TRASTE NO MEIO DA SALA E ESSE MONTE DE VELAS ESPALHADAS.

MAS VOCÊ AINDA TEM O SÓTÃO.
É ISSO AÍ, SENTE-SE, TIRE A CAMISA E DESCANSE UM POUCO.
SABE, SE EU FOSSE VOCÊ, DESISTIA DA ANNE.
DESCANSAVA MESMO.
E AÍ A GENTE PODIA DESCANSAR SOSSEGADO.
MAS EU SEI QUE VOCÊ NÃO VAI DESISTIR. TUDO BEM, AMANHÃ VOCÊ PODE TENTAR DE NOVO. ESSA É A PARTE BOA DA ETERNIDADE, VOCÊ SEMPRE PODE TENTAR MAIS UMA VEZ.
AMANHÃ É OUTRO DIA E, COMO DIZEM, NADA MELHOR DO QUE UM DIA APÓS O OUTRO.
BEM, BOA NOITE.
AH, E DURMA COM OS ANJOS.
FIM

O PALADINO E A LADRA

J. Mauro Trevisan

Mauro é roteirista de quadrinhos e ardente fã de Advanced Dungeons & Dragons. Nesta sua estréia literária, ele prova que ladrões trapaceiros e paladinos da justiça nem sempre precisam ser inimigos...

ILUSTRAÇÕES - EVANDRO GREGÓRIO

Era tarde em Lannesthull, uma região montanhosa pouco conhecida ou apreciada. Logan Devendeer enxugou o suor que escorria de sua testa e seguiu viagem. Caminhava a quase doze horas, talvez mais, não estava muito certo. Sua jornada estava sendo difícil e sem perspectivas de melhora – mesmo que conseguisse chegar à cidade murada, que via à sua frente, antes do anoitecer. Ele havia sido avisado por seu mestre antes de partir.

"A primeira jornada é sempre a mais difícil", dissera ele, "mesmo quando se é um protegido dos deuses". E isso havia se confirmado até ali. Saíra de sua casa há apenas duas semanas e já tinha enfrentado tempestades, convivendo com caravanas nômades, onde cada um lutava pela sua própria vida a cada dia. Mas não tinha visto a coisa que mais o intrigava: o Mal.

Seu mestre costumava contar-lhe que sua terra – não apenas a pequena vila onde morava, nem o país, mas todos os lugares conhecidos – estava infestada por pessoas que carregavam aquela praga em seus corações, tornando-os negros e inchados como uma maçã apodrecida, prestes a explodir. Logan sabia que havia certo exagero em tudo isso: seu mestre, que também era seu pai mas que jamais o tratara como filho, já estava velho e quase senil. Jamais encontrou o Mal de que ele tanto falara. De qualquer forma, por mais que a mente do velho mestre estivesse afetada pela idade, Logan respeitava-o e por isso acreditava que tudo aquilo devia ter um fundo de verdade. Porém, algo o incomodava.

Contavam que seu pai estava louco. Que o velho Thallen, como o povo chamava o outrora respeitado clérigo, rezava para deuses imaginários e que havia... Não. Isso era mentira. Não devia sequer considerar esta blasfêmia como uma hipótese plausível. Seu pai, seu mestre, era um homem bom e leal. Havia lhe ensinado todos os princípios da verdade e da justiça, e era nisso que acreditava. O restante era só um punhado de boatos infundados, atirados ao vento por aldeões mesquinhos e desocupados. Afastou os maus pensamentos e seguiu com os olhos fixos na enorme fortificação que se erguia no horizonte.

O Sol começava a se esconder atrás das montanhas quando Logan alcançou os portões da cidade. Um guarda acenou para ele e os grandes portões abriram-se formando uma enorme boca prestes a engoli-lo. Deu alguns passos para dentro, e não pôde deixar de sentir um leve calafrio quando os portões se fecharam atrás dele. De alguma forma sabia que aquela cidade era o final de sua rota e que agora seu destino estava selado. Mesmo sendo um protegido dos deuses.

Tellanni Dantallas estava intensamente entediada. Com uma fome dos diabos, além disso. E o pior é que não havia qualquer perspectiva de conseguir dinheiro. Pale, seu eterno parceiro de cartas (e trapaças, uma vez que os dois jamais jogavam honestamente, não importando o adversário), não havia aparecido e a taverna estava vazia demais para a prática das artes da sobrevivência (maneira simpática e quase inocente de referir-se à prática do furto). Aquela noite parecia destinada a ser um fracasso total.

Aliás, já era hora de sair daquela cidade. Thunder Stone era grande, bonita, rica, mas severa demais com os desfavorecidos. Além disso, Tellanni (ou "a Raposa", como era mais conhecida quando exercia suas atividades noturnas) já estava se tornando conhecida demais. Claro que isso jamais aconteceria se a jovem elfa fosse um pouco mais, digamos... humilde. Esse era realmente o problema de Tellanni. Não bastava invadir a casa de um comerciante na calada da noite e privá-lo de seus bens mais valiosos. Não. Isso seria definitivamente sem graça ou classe, privando-a ainda do ingrediente principal na receita de uma ladra bem sucedida: o perigo. Nada valia a pena sem um pouco de risco (esta era uma de suas frases prediletas). Por isso, antes de deixar qualquer residência que houvesse assaltado, Tellanni gravava com a adaga a figura de uma cabeça de raposa. Tinha uma figura igual tatuada no ombro direito.

Mas a marca da raposa já havia sido vista em lugares demais. Corriam boatos, inclusive, de que ela estaria sendo caçada pela guilda dos ladrões locais (a legendária Mão Negra, conhecida principalmente pelos seus fascinantes e eficientes métodos de tortura). Pelo que se dizia, havia uma espécie de "acordo de cavalheiros" entre a Mão Negra e o Conselho de Thunder Stone: os ladrões pertencentes à guilda permaneceriam isentos de qualquer punição prevista na lei local, desde que nenhum deles se intrometesse nos negócios de um conselheiro ou de seus familiares. Tellanni havia quebrado a regra (como de costume) ao assaltar a casa do Supremo Conselheiro, Lorde Joseph Pennington. Isto evidentemente gerou represálias por parte da Mão Negra. Alguns arriscavam inclusive dizer que a cabeça da Raposa estaria cotada em quatrocentas peças de ouro. Tellanni, é claro, sentia-se extremamente orgulhosa.

Sua estadia em Thunder Stone havia sido proveitosa. Pelos seus cálculos já havia obtido mais de duzentas peças de ouro em jóias, o que considerava um lucro extraordinário para apenas uma semana e meia de trabalho efetivo. Mas já era hora de partir. Ela gostava de riscos, mas a idéia de ser torturada não lhe parecia nem um pouco divertida (e mesmo uma elfa insensata como Tellanni às vezes PRECISAVA ser sensata, por mais estranho ou contraditório que pudesse parecer).

Talvez seguisse para o sul até o reino de Hillfont – onde, diziam, haviam lordes que literalmente nadavam em ouro; onde Lorde Pusch, a verdadeira cabeça pensante por trás de todo o reino, governava com mão de ferro (boa parte daquilo era pura lenda, ela sabia, mas por que censurar-se quando se está sonhando?). E chamaria Pale,

é claro. O jovem moreno e de cabelos curtos demonstrou que podia tornar-se um parceiro quase tão bom quanto Khallen, seu colega de infância, que partira com ela quando foi expulsa da comunidade élfica. Ela ainda sentia sua falta.

Tellanni despertou de seus pensamentos gradualmente, e demorou para notar o estranho movimento na taverna. A porta principal abriu-se e três homens entraram lado a lado. Vestiam capas vermelhas sobre as pesadas armaduras, mas o do meio usava roupas um pouco mais pomposas. Em seu peito, gravado na armadura, havia a figura de um enorme leão. Ele adiantou-se, afastou a multidão que começava a se formar, subiu em uma das mesas e pigarreou. Tellanni reconheceu-o como chefe da guarda de Thunder Stone.

– Boa noite, damas e cavalheiros – fez uma pausa, observando a expressão de cada um dos presentes. Demorou-se nos olhos verdes de Tellanni (que por alguns instantes pensou ter sido reconhecida), mas então se desviou na direção de um bárbaro a seu lado. – Sinto muitíssimo interromper seu divertimento noturno, mas creio que todos ficarão felizes com a notícia que trago. Um ladrão foi pego.

A multidão comemorou com assovios e aplausos, encobrindo completamente a voz do chefe da guarda. "Então pegaram mais um," pensou Tellanni. "Quem será o incompetente desta vez?"

– Por favor, acalmem-se – disse o chefe da guarda, silenciando o povo. – Tenho certeza de que todos querem saber o nome do criminoso.

Fez outra pausa de efeito, enquanto sorria de leve com o canto da boca. – Senhoras e senhores, é com prazer que comunico-lhes a melhor notícia dos últimos cinco anos. "O Raposa foi capturado."

Selleck era o vigia da entrada de Thunder Stone. Estava acostumado à rotina a que se submetia desde o fracasso em um teste de admissão na guarda real. Levantava-se por volta das duas da tarde, banhava-se, almoçava, deixava a mulher e os quatro filhos em casa, e seguia até a torre de vigia no alto da muralha. E lá permanecia até o amanhecer.

Sua preocupação não era a noite de sono perdida, já que nenhum visitante chegava após às cinco horas, período em que ele costumava cochilar levemente. Temia, isso sim, que a cidade fosse atacada por algum exército inimigo (não se tinha notícias de qualquer nação ou cidade hostil, mas sempre há uma possibilidade, não há?). Não que fosse um covarde, longe disso – mas tinha quatro filhos para criar e, considerando seus quase cento e vinte quilos, ficava difícil manejar a espada com a agilidade necessária para enfrentar devidamente um adversário. Qualquer um.

Por tudo isso, Selleck quase teve um ataque à visão do enorme guerreiro parado diante dos portões. Seu primeiro pensamento foi correr na direção do gigantesco sino, que alertaria todas as tropas em caso de ataque. Mas ao ver que o homem estava sozinho, e não trazia consigo nenhum instrumento capaz de convocar alguma tropa escondida, o vigia acenou desajeitadamente e puxou o mecanismo que abria os portões.

Logan ficou parado na entrada da cidade, após os portões terem se fechado pesadamente atrás de si. Observou com interesse o vigia parado à sua frente. Era um homem de tamanho anormal, suava muito, e no momento parecia um tanto quanto atrapalhado com cerca de meia dúzia de pergaminhos. Selecionou um deles e jogou o restante no chão. Respirou fundo, tentando assumir uma postura severa e compenetrada – mas só conseguiu parecer ainda mais cômico.

– Qual é o seu nome, jovem guerreiro?

– Logan, meu senhor – o rapaz conteve um leve sorriso. – Logan Devendeer.

– Pois bem – o vigia pigarreou, tentando simular uma voz mais autoritária – Diga a que clã pertence e a que veio.

– Pertenço ao Clã Devendeer, dos Cavaleiros da Ordem de Khalmyr, deus da Ordem e da Justiça. Venho numa missão espiritual a serviço de meu mestre.

– E quem é seu mestre, Lorde Logan?

– Meu pai, Thallen Kholdenn Devendeer, Alto Clérigo de Khalmyr da vila de Wyllenn.

– Muito bem – disse o vigia, impressionado com o orgulho do rapaz. – Neste pergaminho constam as leis de nossa cidade. Leia-o com atenção antes de fazer qualquer coisa. Nosso povo carrega a justiça nas veias, e nossas punições costumam ser severas. Mantenha-se longe de encrencas e tudo correrá tranquilamente.

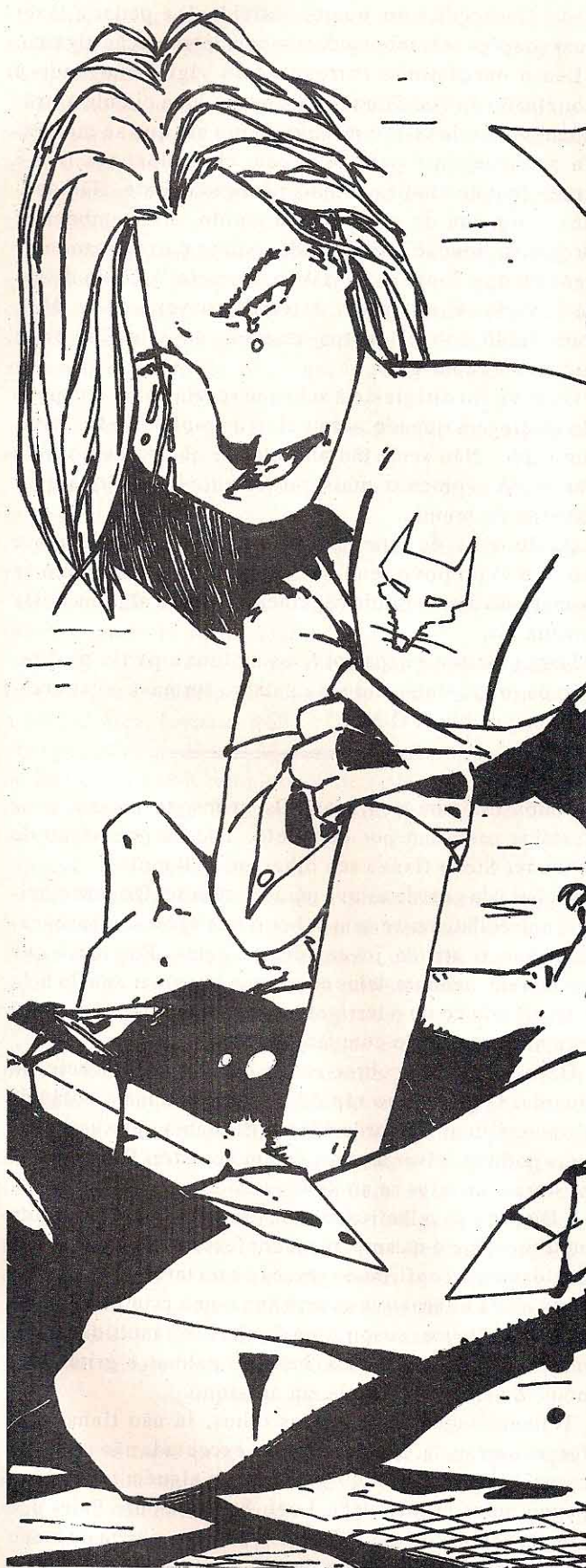
O jovem sorriu levemente.

– Creio que entendeu tudo – o vigia também sorriu. – Seja benvindo a Thunder Stone.

O guerreiro fez uma leve reverência, agradecendo a saudação, e seguiu em frente com o pergaminho nas mãos.

Tellanni não estava entendendo absolutamente nada. Após o pronunciamento do chefe da guarda a multidão quase derrubou a taverna inteira em meio à comemoração.

– O Raposa foi capturado – dissera ele. – Sua execução será realizada dentro de meia hora, na Praça Principal. Espero que todos estejam lá para assistir este memorável acontecimento.

Mas como isso poderia ser se ELA era "A" Raposa, não "O" Raposa. Só podia significar uma coisa: alguém assumiu seu lugar e não teve sorte. Se assim fosse, valeria a

pena ver o infeliz sendo decaptado. Seria um preço justo a pagar por assumir um nome que não era seu, desonrando-o. Sim, porque ela mesma, a verdadeira Raposa, jamais teria sido pega.

Aproveitou o tumulto para seguir até a praça e esperar o "espetáculo". Começava a ficar ansiosa para conhecer aquele que ousou usurpar seu nome. Era realmente uma afronta.

Mas e se ela estivesse errada? E se a troca de identidades fosse involuntária?

Talvez fosse um coitado qualquer. Todos estavam tão ansiosos pela captura do Raposa que a guarda local seria capaz de capturar qualquer imbecil, e usá-lo como alvo da fúria popular. De qualquer modo, esta pessoa não teria o direito de defender-se das acusações? Normalmente sim, mas se a prisão fosse do interesse do Conselho – como parecia ser o caso naquele momento – estes direitos seriam ignorados com certeza.

Fosse como fosse, a espera estava prestes a terminar. A praça estava completamente lotada. No centro havia um enorme tablado, feito especialmente para esse tipo de ocasião. Thunder Stone era conhecida pela severidade com que tratava criminosos, e execuções eram tidas como um evento social à parte. Todos largavam o que estivessem fazendo para assistir quando o chefe da guarda pessoalmente se encarregaria de aplicar a pena ao infrator – pena de morte, na maioria das vezes. Tudo visto com a seriedade de um ritual religioso. O criminoso era assassinado a golpes de espada por cerca de cinco homens (o chefe da guarda e quatro membros do Conselho, escolhidos por sorteio). Depois o corpo era empalado e deixado na praça como advertência para outros criminosos. Tudo previsto nas leis de Thunder Stone.

Claro que Tellanni (sendo uma forasteira e não dando a mínima importância às leis de onde quer que estivesse) não sabia de nada disso. E nem era tão importante assim: onde quer que você vá, uma execução será sempre uma execução. No momento preocupava-se em abrir caminho através da multidão, pois sua sua baixa estatura dificultava a observação. O primeiro a chegar foi o chefe da guarda, seguido dos quatro conselheiros (que mal conseguiam esconder seus sorrisos de satisfação), cada um empunhando uma espada longa e um porrete. Atrás iam mais dois homens: o Conselheiro-Mor da cidade de Thunder Stone, e um rapaz de estatura mediana, ainda jovem. O Raposa.

Quando o ladrão apareceu no tablado a multidão começou um barulho infernal, gritando e atirando lixo contra o rapaz. O chefe da guarda tentou iniciar um novo discurso (que vinha ensaiando desde o instante da captura do Raposa), mas não conseguiu. Sem muitas opções frente à gigantesca manifestação popular, o Conselheiro-Mor deu sinal para que a execução começasse.

Tellanni não via nada disso. Estava prensada entre dois homens enormes, sem conseguir sequer se mexer. Inconformada, a elfa esticou o pescoço na tentativa de enxergar o que estava acontecendo. Em meio às inúmeras cabeças diante dela, conseguiu ver o infrator caído em uma enorme poça de sangue. O reconhecimento veio como um relâmpago.

Era um rapaz jovem, moreno e de cabelos curtos.

Era Pale.

Incrível. Era assim que Lorde Thorn Sullivan, o chefe da guarda, definia aquele momento mágico. Não divertia-se tanto desde sua última batalha, dez anos antes. Podia ver o grande Raposa, o ladrão que atormentara Thunder Stone como nenhum outro havia conseguido antes, gemendo a seus pés gemendo e cuspindo sangue quando tentava respirar. Chutou-lhe o maxilar, fazendo o osso partir com um som de vidro quebrado, e sorriu. Kale Lenn, um dos principais conselheiros, colocou-se atrás do bandido e cravou-lhe a espada nas costas, perfurando mais de um órgão no caminho até o outro lado do corpo do rapaz.

Afinal, o Raposa estava morto.

Era um momento de pura emoção. O povo vibrava como se uma batalha houvesse sido vencida. Lorde Thorn também sentia-se deste modo. Seu coração batia forte e em ritmo alucinante. Sentia-se um jovem guerreiro outra vez, lutando ao lado de seu pai para defender a família contra os goblins. E o inimigo havia finalmente caído.

O chefe da guarda e todos os presentes estavam tão entusiasmados com a morte do Raposa, tão envolvidos em seus próprios pensamentos de grandeza e vitória, que ninguém notou quando uma jovem elfa de cabelos prateados e olhos verdes subiu no tablado e abraçou o rapaz morto.

Lorde Thorn chegou perto da garota e ajoelhou-se. Por um instante teve um momento de compaixão, imaginando tratar-se de uma parente próxima do falecido.

– Quem é você, minha querida? – disse ele, tão suave quanto possível.

A elfa olhou para o chefe da guarda, com lágrimas de dor e raiva. Engoliu em seco, como se para buscar forças armazenadas no fundo da alma naquele momento tão difícil.

– Vocês cometeram um grave engano – disse a elfa, puxando a manga do braço direito, e mostrando ao povo perplexo a tatuagem em seu ombro. – Eu sou a verdadeira Raposa.

Logan Devendeer havia chegado à estalagem Dragão Branco pouco antes da hora do jantar. Não era a melhor em que já se hospedara, mas com certeza também não era das piores. Tinha atendimento razoável e não cobrava muito: duas peças de prata por uma noite e duas refeições. Conseguira um quarto individual, e poderia fazer suas orações sem incomodar-se com interrupção alguma.

Leu o pergaminho entregue pelo vigia, chegando à conclusão de que Thunder Stone era uma cidade extremamente curiosa. Ao mesmo tempo em que se mostrava aconchegante para os recém chegados, era fria e cruel quando analisada mais profundamente. Não apenas o sistema de governo era rígido, mas também os próprios cidadãos de Thunder Stone carregavam este sentimento. Tinham "a justiça nas veias", como dissera o vigia. E ali talvez estivesse o verdadeiro Mal, camuflado sob os rostos amáveis de estalajadeiros, aldeões e raparigas.

O cavaleiro dirigia-se à sala que servia como recepção da estalagem quando notou algo estranho. Todos haviam saído. Não seria tão anormal se não fosse hora do jantar, o momento mais movimentado em qualquer taverna do mundo.

Ouviu sons de comemoração lá fora. Seguiu até a porta e viu o povo reunido na praça principal como se assistindo a um grande espetáculo. Havia alguma coisa errada ali.

Logan ajeitou a capa sobre os ombros e partiu na direção da praça, enquanto uma palavra formava-se silenciosa em sua boca. O Mal.

Todos estavam confusos. Os gritos de alegria e os festejos cessaram por completo. Toda a população de Thunder Stone fixava seu olhar em Tellanni.

O chefe da guarda estava parado, atônito. Os conselheiros entreolhavam-se sem saber o que fazer, embasbacados com o ato da jovem diante deles. Por mais que tentassem, nenhum deles conseguia imaginar aquela bela e frágil elfa como o terrível Raposa, o ladrão implacável que haviam caçado com tanta ferocidade.

O primeiro a recobrar-se do choque foi o chefe da guarda. O raciocínio rápido era uma das mais notáveis características de Lorde Thorn. Ele sabia que suas palavras podiam salvar a todos de um desastre. Recuperou a postura e dirigiu- se ao povo reunido.

– Damas e cavalheiros, não se espantem. Se esta garota aqui presente é mesmo quem confessa ser, o que parece devidamente confirmado graças a esta tatuagem, não nos resta outra alternativa exceto sua como criminosa.

Os conselheiros suspiraram de alívio e a multidão recomeçou as comemorações, batendo palmas e gritando o nome do chefe da guarda em uníssono.

Tellanni sequer levantou os olhos. Já não tinha mais forças para nada. Se fosse mesmo executada não iria opor resistência. Perdeu tudo que tinha, e alguém que amava pagou pelos crimes dela. Logo Pale, o pobre Pale, que jamais havia sido um ladrão de verdade; morria de medo de ser preso e condenado. E tudo por sua culpa. Mesmo

que escapasse daquela enrascada por intervenção divina ou coisa parecida (coisa em que definitivamente não acreditava), seus dias como Raposa estavam encerrados. Para sempre.

No exato momento em que o Conselheiro-Mor preparava-se para iniciar a nova execução, uma voz foi ouvida atrás do tablado:

– Um momento, senhores. Creio que algo ainda precisa ser discutido.

O chefe da guarda, que preparava-se para o primeiro golpe, virou-se para descobrir que a voz pertencia a um cavaleiro alto e bem constituído. Os músculos se sobressaíam mesmo sob a grossa armadura prateada, que reluzia ao luar, dando-lhe um aspecto quase divino.

– Quem é você, meu jovem?

– Meu nome é Logan Devendeer. E creio que a garota não foi devidamente julgada.

Lorde Thorn sorriu desdenhoso. Quem, afinal de contas, aquele garoto pensava ser?

– Então, meu caro Logan, como acha que o tal julgamento deveria ser conduzido?

Era a vez de Logan sorrir. Agora ele sentia que podia tomar o controle da situação.

– Se me lembro bem do que dizia o pergaminho que me foi entregue quando entrei na cidade, a garota tem direito a uma réplica. Estou certo?

O chefe da guarda sentiu-se embaraçado. Em sua ânsia de justiça, ignorou completamente aquela lei. Não havia outra coisa a fazer, exceto concordar com o jovem.

– Sim, está certo.

Logan sorriu mais uma vez.

– Sendo assim, e não estando a garota em condições de se defender, gostaria de, em nome de Khalmir, o Deus da Justiça, explicar-lhes o raciocíonio que trouxe-me até aqui. Tenho seu consentimento, milorde?

Lorde Thorne fez um gesto de aprovação e impaciência.

– Pois bem, senhores. É tudo muito simples – Logan deu uma volta no tablado, aproximando-se da elfa. Estava vencendo a batalha. – Se esta garota é comprovadamente a Raposa, o jovem que foi executado a poucos instantes não poderia ser o Raposa, o que torna-o completamente inocente. Creio que todos concordam, não?

O Conselheiro-Mor concordou com um gesto de cabeça. Lorde Thorne e os outros conselheiros ficaram em silêncio, antecipando a tormenta que viria.

– Desse modo, estes homens passam de executores e cumpridores da lei a criminosos e assassinos. E a pena para este crime, como todos sabem, é a morte.

Não havia meio preciso de descrever a sensação que invadiu todos naquele momento. A verdade é que estavam extremamente confusos.

O Conselheiro-Mor, um homem baixo, de aparência frágil, beirando os setenta anos, levantou-se da cadeira onde estivera sentado e dirigiu-se ao cavaleiro. Seu tom de voz era calmo e pausado, mas sem qualquer arrogância ou autoritarismo.

– Meu jovem Logan, você parece ser conhecedor das nossas leis e costumes.

Logan permaneceu em silêncio.

– Portanto deve saber que um servo da justiça, como é o nosso chefe da guarda aqui presente, só pode ser acusado por um outro de grau superior ao do suposto criminoso, perante a um juiz supremo. Está ciente disso, meu jovem?

– Sim, senhor.

A multidão estava silenciosa agora. Todos aguardavam o desfecho do verdadeiro debate que se iniciava.

– Pois então chegamos a um impasse. Eu sou a maior autoridade dentro dos limites de Thunder Stone. Representante e emissário da justiça – o velho homem adiquiriu um ar imponente e triunfante. Seus olhos brilhavam enquanto ele falava. Fez uma pausa, olhando fixamente para a multidão e depois para o cavaleiro. – E você, meu caro, julga-se superior a qualquer um de nós? Julga-se superior a mim?

O silêncio imperou mais uma vez. Ouviam-se apenas os soluços nervosos de Tellanni. O chefe da guarda sentiu suas esperanças renascerem. Logan Devendeer fixou o olhar no Conselheiro-Mor. Não era um olhar de fúria ou revolta. Era um olhar de pena.

– Meu senhor, o que vejo aqui são apenas representantes da justiça dos homens, e esta é tão corrupta e frágil quanto a alma daqueles que a mantém. Eu represento Khalmyr, o juiz supremo, e ajustiça dos deuses. E ninguém é superior a ela.

O Conselheiro-Mor olhou para Logan, analizando a expressão firme e decidida daquele jovem. Havia uma enorme força de vontade ali, e nada a faria recuar.

– Muito bem, cavaleiro, você tem o seu direito de julgamento. Mas há um porém. A garota continua sendo uma criminosa, e seus crimes foram cometidos em nossa cidade – agora havia certo sarcasmo em sua voz. – E em nossa cidade não há deus ou demônio que sobrepuje ou interfira em nossas leis. Sendo assim, ainda recai sobre nosso chefe da guarda o direito e dever de decretar a sentença desta ladra. Fui claro?

Logan balançou a cabeça afirmativamente enquanto um raio se bifurcava e caia às suas costas, iluminando os céus de Thunder Stone. A batalha estava perdida.

Lorde Thorn Sullivan, o chefe da guarda, sentiu algo remexendo-se dentro de si. Era um novo ânimo, quase uma alegria incontida. Respirou fundo e ajeitou a capa para recuperar a antiga compostura.

– Conselheiro-Mor, meu mestre. A única punição possível para esta ladra é a morte.

A população ovacionou seu líder. Parecia que as coisas

finalmente estavam voltando ao normal. O Conselheiro-Mor acenou novamente para que a execução começasse, e um largo sorriso despontou em seus lábios enquanto desembainhava a espada. Deliciava-se antecipando o momento em que executaria a jovem elfa. Cumpriria seu dever, e o cavaleiro não poderia fazer nada. Absolutamente nada. Permitiu-se uma última olhada no rosto da elfa. Uma última visão daqueles estranhos olhos verdes.

Ela ergueu a cabeça e dirigiu seu olhar triste ao chefe da guarda. Ele avançou de espada em punho, mas parou de repente.

Todos pararam.

A elfa, que estivera o tempo todo abraçada ao corpo do rapaz que fora executado, agora estava de pé. Seu corpo brilhava. Uma suave aura dourada envolvia-a como fogo, como se milhares de estrelas minúsculas dançassem à sua volta e por todo seu corpo. A luz sobre o tablado dava um aspecto quase irreal à cena.

Logan Devendeer estava fascinado. Uma lágrima furtiva rolou de seus olhos quando, em seu coração, ele entendeu o significado daquele momento. Só podia ser uma coisa. O sinal que tanto aguardara.

– Parem – disse o cavaleiro, interpondo-se entre o chefe da guarda e sua vítima. – Ninguém deve se aproximar da garota.

O Conselheiro-Mor sorriu enquanto olhava com desprezo para o jovem cavaleiro. Havia ficado surpreso com o fenômeno que tomou conta do corpo da elfa, mas apenas por um instante. Intimamente ele zombava do patético esforço do jovem em evitar o inevitável.

– Ora, cavaleiro, estamos apenas cumprindo suas ordens. Não foi este o combinado?

– Sim. Mas esta mulher trás um sinal há muito esperado por mim e pela minha ordem – disse Logan, enquanto se aproximava da elfa. Ajoelhou- se a seus pés e segurou suas mãos ainda envoltas pelo brilho dourado. – Diga-me, garota, é uma enviada dos deuses? É o sinal que tanto procurei?

Uma expressão curiosa tomou o rosto da jovem. Depois suas feições tornaram-se serenas, e ela olhou para o cavaleiro que esperava ansioso pela resposta.

– Sim – disse ela. – Sou enviada de... Khalmyr. E vim para mostrar-lhe o rumo que sua vida deverá tomar daqui em diante. Seguiremos para os... hum... Pilares de Lorn, onde uma missão divina lhe será confiada. Devemos partir desta cidade imediatamente.

Logan levantou e aproximou-se do Conselheiro-Mor.

– Bem, isso muda tudo. Abro mão do meu direito de punição ao chefe da guarda para que o senhor conceda o perdão a esta garota, e possamos partir em paz.

O Conselheiro-Mor ficou em silêncio por alguns instantes. Uma chuva começava a cair pesadamente sobre todos. Relâmpagos caíam implacáveis vez ou outra.

– Não – disse. – Ela é uma criminosa e deve pagar pelo que fez.

Logan baixou a cabeça com pesar, e então dembainhou sua espada.

– Então terão que matar-me também.

O silêncio prevaleceu. Ninguém se movia. O cavaleiro esperava o avanço do chefe da guarda, de espada em punho. Todos sabiam que haveria batalha. O chefe derrotaria o cavaleiro, executaria a maldita ladra, e todos iriam para suas casas com a satisfação do dever cumprido. Tudo voltaria ao normal, como sempe fora.

Mas não foi isso que aconteceu.

De repente a atenção de todos os presentes foi atraída para a elfa. Sua luz aumentara de intensidade e agora ela parecia verdadeiramente em chamas, como se transformada em uma pira ambulante. Em seu rosto, uma indescritível expressão de fúria. Ela caminhou pelo tablado até aproximar-se do Conselheiro-Mor.

– Espera que simples homens matem-me com frágeis espadas de brinquedo? Espera que eu tombe diante de vermes? Caminho por este mundo antes que Heggoth, o imortal, sonhasse em existir. Desprezo você, velho imbecil. Poderia esmagá-lo em um piscar de olhos se fosse minha vontade.

Ela se virou na direção da multidão e prosseguiu:

– Partirei deste lugar amaldiçoado agora, e aqueles que desejarem me impedir, que tentem. Que desafiem o poder dos deuses. – Ela olhou para Logan com ternura. – Venha, meu cavaleiro. Vamos embora.

A elfa desceu do tablado tendo Logan a seu lado. Ambos seguiram através da multidão na direção dos portões de Thunder Stone, enquanto as chamas da garota se esvaíam lentamente, até sumirem.

E ninguém ousou se aproximar dos dois.

Tellani Dantallas seguia ao lado do cavaleiro, tão fascinado que ainda não conseguira dirigir-lhe a palavra. Para variar, ela havia se metido numa grande enrascada.

A verdade é que ela não era (e nem pretendia ser) enviada de Khalmyr ou de qualquer outro deus. Nunca ouvira falar dos Pilares de Lorn ou de algum imortal chamado Heggoth (tampouco seria capaz de esmagar quem quer que fosse). Apenas fez uso da pouca magia que aprendera com Khallen, poder que mantinha em segredo – uma de suas poucas atitudes sensatas. Bem, usou uma pequena ilusão mágica para enganar a todos, e havia conseguido. Sentia pena do pobre cavaleiro iludido. Mas, como dizia sua mãe, a vida é feita de oportunidades. E aquilo prometia ser extremamente divertido.

Havia encontrado alguém que a protegeria a qualquer custo, e estava feliz com isso.

Talvez pudesse seguir para o sul e nadar em ouro como os lordes de Hillfont, como diziam as lendas.

E os sonhos.

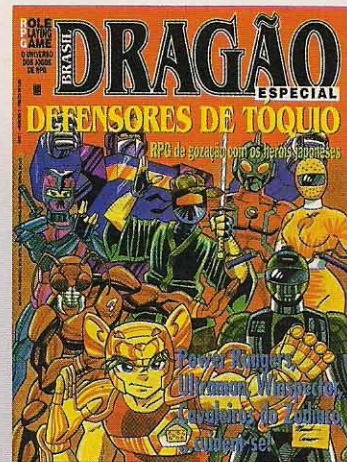
J. MAURO TREVISAN

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL

Muitos já jogavam card games no Brasil, em suas versões originais – mas neste ano surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou muito a quantidade de adeptos. E é visando esses novos jogadores/colecionadores que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas, indispensáveis para os colecionadores.

Preço: R$ 3,50 REF. DBE

(DEFENSORES DE TÓQUIO)

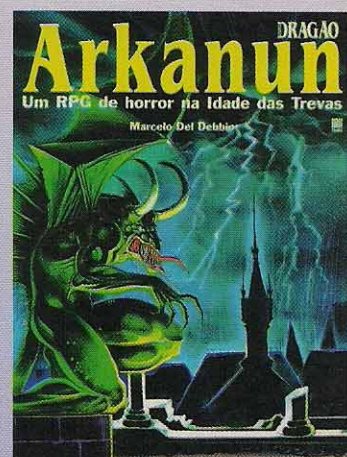
O RPG brasileiro mais vendido, mas fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

Preço: R$ 2,50 REF. DBF

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

Preço: R$ 14,00 REF. ESGA

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar fetiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

Preço: R$ 10,00 REF. ARKA

REF. SA 2

Preço: R$ 2,80 REF. SA 1

SÓ AVENTURAS

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

SÓ AVENTURAS
(ref. SA) 1 ☐ (ref. SA) 2 ☐

Dragão Brasil
Especial (ref. DBF) 1 ☐
(ref. DBE) 2 ☐

Espada da Galáxia
(Ref. ESGA) ☐

Arkanun
(Ref. ARKA) ☐

NOME: ____________________

ENDEREÇO: ____________________

TEL.: __________ CEP: __________

CIDADE: __________ ESTADO: __________

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio **VALIDADE ATÉ 31/01/96**

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX